『MOTHER 1+2』等8款大作攻略与27页新作情报怒涛公开!!

2003 15

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



电击收藏

颤栗小说 恐怖惊魂夜

街霸回忆录(下)

国产GMV:FF10

头文字D特别舞台

无双报道

足球教练指挥模拟 最终阵型

新世纪福音战士 绫波育成计划

梦幻之星在线3

新约·圣剑传说

崩溃/玻璃蔷薇

杂志+VCD+CD 特价 9.8元

你所不知与你最关心的40问

特别策划 索尼·微软·任天堂三箭齐发，迫近卷入旋涡的谜团与传闻！

2003游戏业界传闻档案

失忆之城——灰色的「THE BIG O」

优雅的热血超级机器人登场

总力特辑 30P 独走攻略！

半熟英雄对3D

妈妈 1+2／三国志战记2

合金弹头3

第二次α专业名词解释

改编自同名漫画的闪灵二人组2流程攻略

J联盟球会创造3经营大法连载第二回

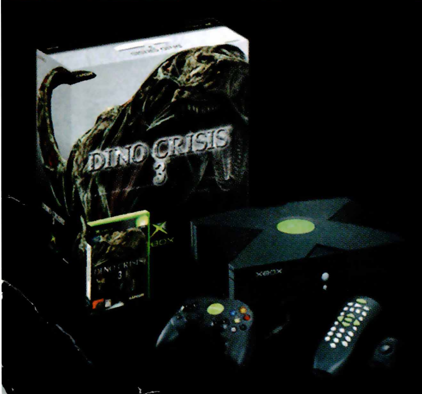
WE6最终版元老球员杂谈胡侃

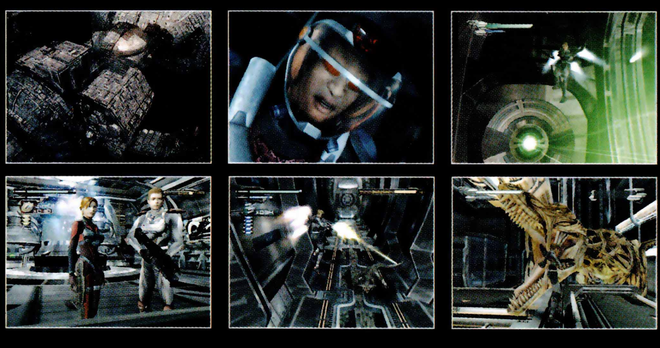
天师道场 PSP的定位与宣传

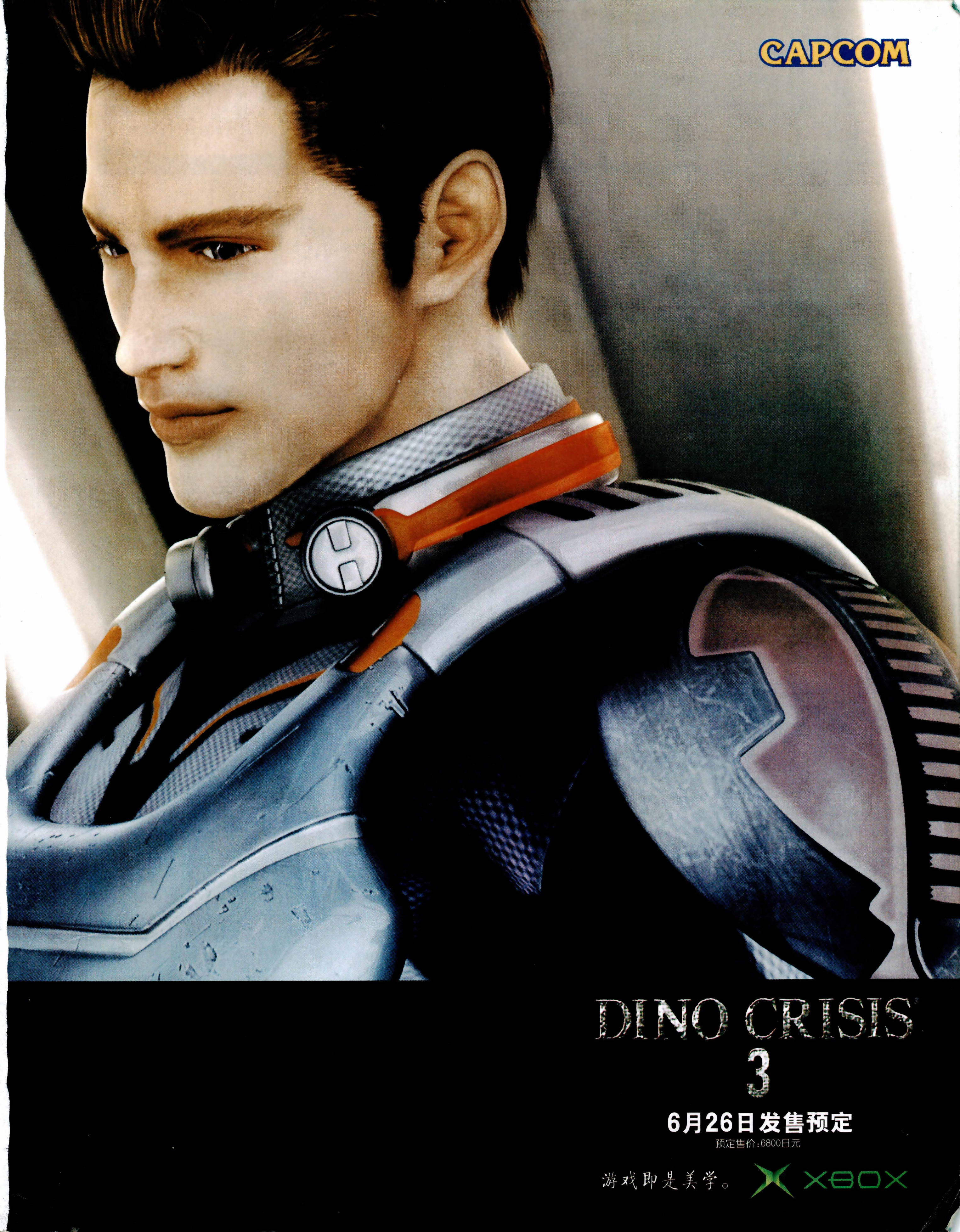
电软公开课 游戏溯源第二讲

冈本吉起脱离CAPCOM另起炉灶！




DINO CRISIS
3




CAPCOM
DINO CRISIS
3
6月26日发售预定
预定售价:6800日元
游戏即是美学。
XBOX

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林

●大惨相……风林PC罢工，硬盘读取不能……将近一周时间在想办法恢复，实在是要命，工作几乎全部停止。为了能够将《掌机迷3》顺利完工，熬夜是逃不掉了。真痛苦……坏什么都不能坏机器……幸亏还有“苹果”用。

●总算把《指环王2》看到完，也算了却自己一桩心愿。截稿前李安导的《变形侠医》在北美取得了好成绩，期待开始……

●这段时间GC盗版即将上市的消息被传得神乎其神，搞得本来没有影子的事情也被说得有鼻子有眼，什么“需要引导盘”、“使用8厘米CD”等，真是由不得你不信……

●大家拿到这期杂志的时候，NINCLUB.COM 应该已经全面恢复了。正式化一步步迈进……

●有什么别有病，没什么别没钱。鼓掌~~~

●最近吃冷饮有点克制不住了……天气热是病根。不过吃太多的话，常跑厕所是免不了的。



天师

卓别林和周星驰所创造的角色，堪称真正的绅士……

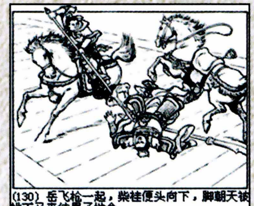
■周星驰虽以饰演小人物见长，却并非独家——艺术大师卓别林“城市之光(1931)”，尤胜“喜剧之王(1999)”——此二部片天语皆笑看，后大哭，无法抑制泪水！卓别林多才多艺，是天语最高精神偶像。



宇部

■本月，PocketPC的连环画浏览器悄然面世，有了它就能在掌上电脑里随时随地欣赏到上世纪80年代以前非常流行的“小人书”了。宇部的机器里已经安装了三国、岳飞传和水浒等作品，正以每天五本的速度阅读中。





(130) 岳飞枪一起，柴桂便头向下，脚朝天被挑下马来结果了性命。

■学无止境：偶然机会欣赏到吉他达人柳的志编曲的《I Believe》视频影像，对其魄力满点的绝妙编排佩服至极。现有幸得到TAB乐谱，苦练中……

PERFECT

●今年北京的雨水非常充足，一场雨下来空气既凉快又湿润，做什么事都爽快！

●WE6F太好玩了，好玩在其丰富的变化性，没有一定之规，所以尽管工作很忙，也要忙里偷闲和彩火、MASCAR激战几轮，只是担心现在对FINAL版的迷恋会不会影响到日后7代的上手。

●冰棍和冷饮的种类很多，但是没有自己喜欢的口味也是白搭。现在回想起来，自己最喜欢的冷饮还是当年的和路雪青柠和康师傅柠檬茶……总之当年的都是好的！

●周末牙疼在家的时候看了夜魔侠，很失望，劝各位没看过的别抱太大期望。



星尘大海

■最近一直不明白“可爱的”和“美丽的”区别，看来在学校还是没有把“美育”学好。



■BIG－O第一季的结尾差强人意，很勉强的COPY《007》和《佐罗》，不过已经大致明白主角的精神是什么了。

■个人认为第35话SEED最高，要的就是换乘新机体的那种强横，KIRA精神“手加减”决定，期待FREEDOM最高表现。

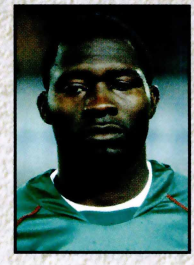
■发现一些极动听的MP3，廉价低音炮出力最大中。

■最近脑中默念句：バカ ばか 马鹿。

MASCAR

■趁着刚作完杂志的空闲时间，编辑部众人一起去看了《指环王双塔》，在欣赏影片的过程中没有欣赏到大象表演绝技“碎尸”，感到有些遗憾。

■6月27日北京下了一场大雨，按照气象学的分类，日降水量50毫米以上就可以称之为暴雨，200毫米以上就是大暴雨。不知道那天的雨到底是什么级别，反正雨下得最大的时候偶正骑着自行车赶路，回家省去洗澡过程。



■即将上市的《掌机迷3》光盘中将有惊喜内容，至于是啥暂时保密，可以肯定的是本期电软广告中没有介绍的东东。

■樱花大战3中文版终于上市，升级家中电脑刻不容缓。

■马克·维维安·福，请你走好！



封面：新世纪福音战士

GAME INDEX

PS2

新世纪福音战士 绫波育成计划 ··········10
玻璃蔷薇 ··········14
足球教练指挥模拟 最终阵型 ··········20
机动战士高达 相逢在宇宙 ··········26
苍穹幻想曲 ··········27
侍2 ··········29
半熟英雄对3D ··········36
WE6 最终版 ··········38
第二次超级机器人大战α ··········40
J联盟职业球会的创造3 ··········42
三国志战记2 ··········70
半熟英雄对3D ··········72
合金弹头3 ··········82
电脑战机·MARZ ··········114
.hack//绝对包围vol.4 ··········114
寂静岭3 ··········115
FORMULA ONE 2003 ··········122
忍者神龟 ··········124
时间危机3 ··········124
彩虹六号3 ··········125
虹吸战士·终极刺激 ··········126
山脊赛车进化 ··········126
SOCOM·海豹突击队 ··········126

GC

梦幻之星在线3 ··········22
塞尔达传说·时之笛里 ··········115
马里奥高尔夫·家族旅行 ··········123
F-ZERO GC ··········125
龙珠Z ··········127
玩具军队 ··········128

XBOX

崩溃 ··········18
疯狂城市赛车3 ··········24
都市赛车计划2 ··········28
血腥咆哮终极版 ··········125
指环王·国王归来 ··········125
极品飞车最新作（名称待定） ··········127
VODOO VINCE ··········128

GBA

新约·圣剑传说 ··········16
MOTHER1+2 ··········62
闪灵二人 夺还屋2 ··········77
HUNTER X HUNTER·友情大作战 ··········115
仓鼠太郎4·虹色大进行 ··········115

DC

BORDER DOWN ··········124

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb..bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.115 2003/15

CONTENTS

激荡报道

冈本吉起脱离CAPCOM另立门户 ····4

透视CAPCOM动乱背后的意味，涅磐还是湮灭！？

特别策划

2003游戏业界传闻档案 ·····46

硬件、软件双剑合璧，迫近旋涡中传闻与真相！！

独走攻略

MOTHER1+2 ··········62

任天堂经典RPG作品再次回归，立刻进入MOTHER的世界吧！

三国志战记2 ··········70

攻略战术详细解析，由自己的双手去创造大汉历史！

半熟英雄对3D ··········72

恶搞到死的大作，明人亲身讲述“悲惨”经历！

闪灵二人组 夺还屋2 ··········77

夸张的动漫作品登陆游戏平台，FANS千万不要错过本篇指导！

合金弹头3 ··········82

白痴K1再次发威，指导您成为合金达人！

三栖人

失忆之城——灰色的“THE BIG O” ··········112

悲壮优雅的热血机器人登场，三栖人全新改版后的第4弹！

无双报道

召唤之夜3 ··········10
新世纪福音战士 绫波育成计划 ··········10
玻璃蔷薇 ··········14
新约·圣剑传说 ··········16
崩溃 ··········18
足球教练指挥模拟 最终阵型 ··········20
梦幻之星在线3 ··········22
疯狂城市赛车3 ··········24
机动战士高达 相逢在宇宙 ··········26
苍穹幻想曲 ··········27
都市赛车计划2 ··········28
侍2 ··········29

其它栏目

编辑手札 ··········2
目录 ··········3
游戏新闻眼 ··········4
中国电玩榜 ··········8
编辑点评 ··········33
闯关族的家 ··········52
大墙画廊 ··········57
科普园地 ··········88
格斗天书： ··········92
天师道场：PSP的定位与宣传 ··········94
电软附赠CD介绍 ··········96
秘技天地 ··········102
漫画欣赏 ··········104
游戏历史溯源第2讲 ··········108
电击看板 ··········110
东游记日文地狱 ··········111
GAMEBAR ··········114
新作游戏发售表 ··········118
龙哥热线 ··········120
游戏新作情报 ··········122

电击收藏

恐怖惊魂夜/街霸回忆录（下）/国产GMV：FF10/头文字D特别舞台

游戏研究所

半熟英雄对3D ··········36
WE6 最终版 ··········38
第二次超级机器人大战α ··········40
J联盟职业球会的创造3 ··········42

本期新闻眼统计时间
6月17日～7月2日

激荡报道
索尼发布高端娱乐家电

功勋制作人冈本吉起脱离CAPCOM，自立门户!!
CAPCOM动乱背后的意味!?



本刊日本专讯　最近，CAPCOM公司内部最举足轻重的制作人向董事会递交了辞呈，不过他并不是事先传言的“生化之父”三上真司，而是三上的直属上司，曾经缔造“街霸”和“生化危机”两代辉煌的冈本吉起（见左图）。

据悉，冈本吉起自6月20日已经脱离了CAPCOM，今后他将另起炉灶，独自成立一家游戏开发公司。根据互联网的消息，冈本氏新公司的名称尚未确定，现阶段是以“小冈本铺”作为暂时的称呼；公司只有冈本一人，正在招募人材；公司经营项目包括游戏企划、制作和咨询等；预计今年7月开始运作。

冈本表示，他将出任新公司的COO，并会直接参与游戏软件的实际开发。至于大家关心的其脱离CAPCOM的原因，冈本给出的答复是“与高层的意见不合”。那么，他的辞职是否有什么幕后原因呢？这对于冈本自己和CAPCOM又分别意味着什么呢？　　文/王俊生

GAME SOFTWARE EXPRESS

CAPCOM真的遭遇到了麻烦。

5月的美国，敏感的媒体记者在洛杉矶嗅到了一点不祥的气味：三上真司，这个被誉为“生化危机之父”的业界名人，居然连参加E3大展的资格都被取消，而只能通过录像的方式和大众见面。

没有人会相信三上已经忙碌到连三天的时间都抽不出来，他的销声匿迹只能说明一个问题：卡普空高层间的那道缝隙，终于崩裂了。

于是，四十天之后，当我们最终确认了生化危机之父被降职的新闻时，又听到了另外一个惊人的消息：冈本吉起宣布离开Capcom。

冈本吉起和三上真司曾使困境中的CAPCOM两次重生

对于有了点年纪的玩家来说，冈本吉起不单单是Capcom的董事兼副社长、以及三上真司的直系老板，他更是一个神一般的人物与象征。因为他所创造的“街霸”系列，已经成为二维对战游戏中的至尊，是完全不可逾越的顶峰。



很多人正是通过街霸、通过冈本吉起才知道了Capcom，而卡普空能够有机会成为真正的一流游戏厂商，与当初冈本吉起打下的基础也牢不可分。

9年前当游戏刚刚步入次世代阶段时，冷饭已经炒得差不多了的街霸在VF为首的三维对战游戏面前一败涂地，Capcom也随之陷入了极度的经济危机中，甚至一度成为了日本最危险的企业之一，直到三上真司拿出生化危机来拯救了整个公司。

人们又从另一个角度重新认识了Capcom。

冈本和三上使Capcom两次重生，这使他们拥有了骄傲的资本和令人欣羡的位置，但也从此埋下了动乱的种子。

过度的权力往往是悲剧的开始。

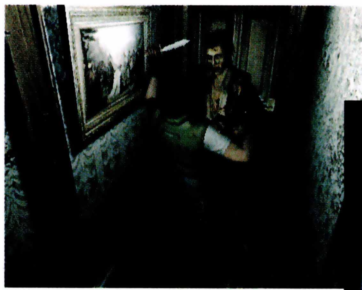
三上与冈本力排众议支持GC 诸多“独占”计划应运而生

冈本和三上是属于过去那个时代的人物。他们所做的游戏也是属于过去这个时代的。

然而这个游戏世界，在索尼PS系主机的强烈冲击和推动下，已经彻底改变。

在不知不觉中，人们所熟悉的、传统的游戏世界，已经随着PS2的到来而逐渐消逝。

玩家们的选择让老牌厂商瞠目



↑Capcom内乱的罪魁祸首生化危机。

↓E3大屏幕上的三上真司虽然仍努力做出一副兴高采烈的样子，但黑黑的墨镜之下，却依旧掩饰不住那烦躁、忧郁甚至沮丧的表情。



结舌。Namco、Sega、SNK……这些年逾半百的企业纷纷倒下，这引起了老人们的极度恐惧和强烈不满。

任天堂首先发难，山内开始大肆指责索尼的行事方针与市场策略。紧接着，与老先生有着同样感触、并拥有决策权的三上与冈本，以自己的实际行动力挺任天堂，试图让GC重归过去那种辉煌日子。

只可惜市场并不以老人们的意志为转移，在索尼的诱导下，他们已经失去了调动玩家的能力。

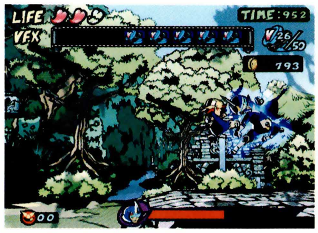
Capcom由此遭受了重大的损失。

GC生化一败涂地敲响警钟 但是冈本吉起不愿悬崖勒马

生化危机在GC上独占化的失败，是给Capcom的一个严重警告。惨淡的销量似乎是在向三上真司证明，无论这个系列包装得如何精美，它已经无法再适应现代玩家与市场的口味。

其实，所谓的“独占化”本身并没有大错，真正错误的是三上真司那种不思进取和保守自闭的态度与行为。作品如人，一心陶醉在过去快乐时光的制作人，是自私而无法开发出让现代玩家满意的游戏的。

但是冈本吉起并没有悬崖勒马，在三上真司的最强开发组遭受灭顶之灾之后，他仍然同意继续所谓的“GC独占计划”，并亲自着手负责其中一部分作品(包括“幻侠乔依”)的开发工作。



↑神谷英树开发的GC独占作品幻侠乔依。

此时Capcom内部已经是硝烟四起。冈本吉起对如此明显的决策失误视而不见和一意孤行，遭到了其他管理层的一致反对。也许是担心GC真的成为捧不起的阿斗，冈本不得不追加了PS2版的“混沌军势”和“钟楼三”，试图能够凭借着自己的威名，来维持Capcom受益的平衡。

不能认识到自己的缺点，是痛苦的延伸。

冈本与三上为自己的一意孤行付出代价，降职或者走人！？

2003年4月，Capcom公布了2002年度的财务报告，巨额的亏损虽然主要来自于房产的贬值，但造成最后赤字的，是冈本和三上的决策性失误才使得软件的销量和利润远远低于预计。

生化系列已不用再提，三上的最后新作“PN03”也几乎成为了业界的笑话。至于冈本吉起，他所负责的所有项目也无一例外地彻底惨败——其中最有出息的钟楼三也仅仅卖到25万就止步不前。

这份财务报表就像一记闷棍敲在Capcom的头上，董事们终于意识到再让这两位老大为所欲为下去的严重后果。

他们确实曾经拯救过卡普空，但这一次，是要把公司推入深渊。

很快的，三上真司被赶下了第四开发部部长的位置——他不再是公司最强开发组的领导人了，而只是一个普通的制作人。接着，冈本吉起也面临着两个选择：要么提前退休养老，要么接受降职的处分。

三上或许是意识到了自己的错误给公司带来的灾难性后果，所以他接受了处分——虽然极不乐意。但冈本就没这么便宜了。他选择了自己决定的第三条道路：辞职。并且把与公司的矛盾公开在媒体面前。

脱离CAPCOM另立门户并非坦途“大嘴”难以重拾昔日辉煌

冈本吉起的公司将继续致力与任氏独占游戏的开发——虽然由于离开Capcom，他手里已经没有什么吸引人们眼球的作品版权了，但总算名气仍在，而且据说整个混沌军势的开发队伍都会投奔他——冈本曾经为了“混沌军势”特地在东京新成立了一个开发部，现在想想这显然是为自己的后路所做的事先打算。

不过由于近来的一系列惨败，他的口碑在业界中也逐渐走低，有人甚至将其称为“大嘴”，喻其只是光说不练之辈。而任天堂由于婆婆太多，也不可能找到位置将其彻底招安，所以，冈本的新会社或许能在任天堂的庇护下生存下去，却再也难以辉煌，更不用说帮助GC重振了。

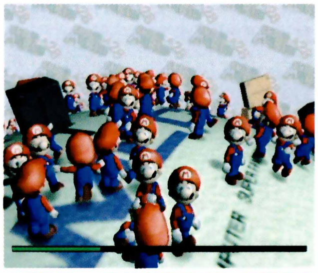
卡普空最近发生的这一切，与世嘉内部的政变有着异曲同工之妙。随着业界的彻底改变以及PS3的即将来临，业界也必须向年轻化发展。打破旧有势力和失去传统名人是痛苦的，但我们又安知这不是凤凰的涅磐？



SOFTWARE 《马里奥128》蕴藏全新理念 未能登陆E3只因创意怕遭剽窃

本刊日本专讯　原定在本届E3上发布的、由宫本茂监督的《马里奥128》再次爽约，这不仅使玩家们大发牢骚，关于“《马里奥128》计划已被取消”的传言也开始在业界流传。为了打消人们心中的疑虑，日本任天堂发言人最近就《马里奥128》的情况进行了简要介绍，他说，“马里奥最新作（马里奥128）目前正在全力制作中，而且其中将包含一些以往游戏中从未出现过的全新概念，为了不让这些崭新理念被其他公司剽窃，我们最终放弃了在E3上发布该游戏的念头。”

由于之前岩田聪也曾表示要开发有别于任天堂一贯风格的作品，所以可以相信这款由“宫本大师”制作的马里奥新作一定别有一番韵味。



↑马里奥128最初的演示画面，现在看来这只是对于GC机能的炫耀。

SCOOP 留住坂口博信，入资GAME ARTS SQUARE-ENIX董事会发布最新情报

本刊日本专讯　最近，刚刚合并不久的SQUARE-ENIX召开了董事大会，经过本刊对于互联网的情报进行搜集整理后，这次大会发布的重要消息主要包括以下几点：

1.S-E并不清楚索尼新主机的规格；
2.虽然史克威尔终止了与EA的销售同盟，但是游戏发售不会受到影响；
3.“FF之父”坂口博信现任公司董事（监事管理干部），并没有脱离S-E；
4.正在将考虑由FF11派生出的各种网络服务；
5.在PS2上开发的DQ8进展神速，再过一段时间就会发表最新情报；
6.FF11预定年末在美国发售，目前游戏的最大同时在线人数为10万人；
7.S-E与SCE是良好的合作伙伴，但是Playonline不会与索尼的PSBB进行整合；
8.S-E已经对GAME ARTS注资9900万日元，公司与GAME ARTS间的合作项目正在进行中。



↑FF12总监制松野泰己。

SCOOP 国内正规游戏学校终于开办 《游戏的设计与开发》终于出版

本刊讯　据近期出版的《北京青年报》报道，随着“非典”的结束，北京第一家游戏培训学校已开学，学员大约30名。预计经过系统全面培训，学员将掌握游戏制作的基本知识、技能和技巧。这30名学员虽然还在学习阶段，但已被用人单位预定一空。随着游戏业在中国蓬勃发展和国外游戏公司相继进入中国，游戏制作人才的缺口相当大。据该报报道，另一所游戏学校已在筹办中，将于近期招生开学。与此同时，西安软件园内一所培养网络游戏制作人才的游戏学校已开办。

作为世界游戏大国的日本，已经有超过30家的正规游戏学校，每年为各游戏公司输送大批游戏专业人才。像一些大的游戏公司如KONAMI、史克威尔等都拥有自己的游戏学校，毕业后直接进入该公司。一些著名的游戏制作人经常去开办讲座和担任讲师。

游戏业人才从何而来，如何培养游戏人才，目前还没有成熟的办法和经验。日本和欧美一些非常著名的游戏人不但没有进过正规的大学教育，连游戏培训学校都没进过。许多业界人士认为，天分和兴趣可能是最主要的两大要素，尤其是兴趣。

游戏培训学校的开办为国内游戏爱好者和有志于游戏业的青年人提供了一个非常好的就业机会，只要对游戏有强烈兴趣的玩家经过一定时间的学习和培训，完全可以在游戏业一展身手。游戏终于可以当饭吃了。

近日，由叶展、叶丁撰写的《游戏的设计与开发》也已正式出版。这是一本很好的游戏制作入门书。作者由浅入深，由简到繁，全面系统地讲解了游戏设计和开发的全过程，可以说雅俗共赏。既可借此登堂入室，又可更上一层楼。两位作者都毕业于清华大学，又都进入美国的游戏动画专业学习。既经历过自己制作游戏的实践，又经过系统的理论教育。既了解中国玩家的强项弱点，又熟悉西方的企业运作模式。相信《游戏的设计与开发》的出版对促进国内游戏业及人才的培养会起到积极的推动作用。



←《游戏设计与开发》的封面实样。

SOFTWARE GTA终于如愿登陆日本市场 CAPCOM代理3代今秋发售

本刊日本专讯　原本在日本吃到闭门羹的暴力游戏“横行霸道”终于可以堂而皇之地进军东瀛。据悉，CAPCOM已经取得了GTA系列的日本发行权，并计划在今年秋天于PS2和PC上发售《横行霸道3》。

“横行霸道”（Grand Theft Auto）是PS2上最畅销的游戏系列，其3代和“罪恶都市”在欧美的累计销量已经突破了1700万套，为PS2的海外普及立下了汗马功劳。不过由于游戏中的暴力场面过多，并且毫无遮掩，该系列曾一度被日本和澳洲市场拒之门外。

“能够有机会将GTA3引入日本游戏市场真是一件令人兴奋的事情，”Rockstar总裁Sam Houser如是说，“Rockstar的员工们都很尊敬充满热情的日本同行，他们为业界作出的贡献有目共睹。我们期待着能够与CAPCOM一起GTA系列普及到世界各地。”而CAPCOM社长辻本宪三对于这次的合作也是极尽溢美之词，他表示，“能够与Rockstar合作在日本发售GTA3是我们的荣幸。GTA系列改变了电视游戏的娱乐方式，它有着丰富的游戏性、惊人的产品价值和空前的时尚感。日本玩家将在今年秋天亲自体验GTA现象的魅力。”

不过颇具讽刺意味的是，CAPCOM社长辻本宪三同时也是日本软件协会CESA名誉会长，去年CESA曾强烈抵制GTA登陆日本，但是事隔半年之后，CESA会长竟然成了GTA的日本代理商，这其中的转变之快，不由得让人们感叹商场中的世事无常。



←PC版横行霸道3的画面。

SCOOP SCE欧洲总裁克里斯发表演说 透露PSP软件价格及市场定位

本刊欧美消息　尽管索尼PSP的主机外形尚未发布，但是软件价格已经浮出水面，似乎是在向玩家发出诱惑的信号。

根据SCE欧洲总裁克里斯·迪尔林在首届ELSPA大会上的发言，普通PSP游戏光碟的价格会在20～30欧元之间（约合2800～4000日元）；电影及音乐光碟的价格则只有10欧元（约合1200日元）。与目前4800或5800日元的GBA软件相比，PSP UMD光碟的价格显然更有吸引力。



↑PSP一时间成为了业界最热的话题。

另一个颇为有趣的消息是，SCE欧洲总裁克里斯明确表态：“索尼并没有把GBA视为PSP的竞争对手，PSP的市场定位与GBA具有互补性”。言下之意，PSP并不会对现有的GBA市场造成多大的冲击，也就是PSP和GBA各卖各的，两不耽误！

此番言论爆出后，业界一片哗然，更有人以此推测PSP主机一定价格不菲，消费层与GBA截然不同。那么究竟PSP会是一台怎样的主机呢？它的市场定位是怎样的呢？它会任凭任天堂在肥沃的掌机商场独自耕耘下去吗？相信索尼会在今后的18个月里慢慢给出答案。

EVENT 日本魔盒碌碌无为引发裁员 解雇员工义愤填膺表示抗议

本刊日本专讯　根据日经BizTech的报道，在日本举步为艰的微软XBOX部门最近解聘了34名员工，而被解聘员工由于认为自己受到了“不公正”待遇纷纷向公司表示强烈抗议。

据悉，微软在日本的XBOX事业部总共有200名员工，3月20日全体职工被召往公司位于东京的总部开会。XBOX事业部新任主管Par Singh宣布，由于日本XBOX的销量令人极为失望，公司将被迫进行裁员，Par Singh同时提醒员工要经常注意自己的电子邮件。几天之后，有34名员工收到了公司总部通过电子邮件发出的解聘通知，公司要求他们收拾好自己的东西，前往会议室办理手续。据一位被解聘员工的描述，在前往会议室的走道上布满了保安人员，就连进入洗手间都需要有在职人员陪同，当时自己受到的待遇简直就像一个罪犯。



自从今年1月份以来，日本XBOX的管理层经历了数次变迁，而这次大规模裁员也是由美国总部直接下达的命令。另一方面，微软总公司决定在7月份将副总裁Michael Rawding派遣至日本分部，这也是日本微软在1986年成立以来首次由非日本人担任公司首脑。

SOFTWARE 魔盒11款大作确定登陆扶桑 日本Xbox Live被微软寄予厚望

本刊日本专讯　6月23日，微软于东京都内发布的消息称：他们在E3上公布的11款大作已经确定在日本发售。这其中既有《Halo 2》、《真梦生活在线》、《都市赛车计划2》等令人趋之若鹜的大作，也有许多知名度不高的原创作品，从公布的画面看，这些游戏同样普遍具备很高的素质。

微软同时承诺，他们将利用其世界性规模的企业优势，在全球同时发售XBOX软件。即便是由于种种原因无法做到同步上市，也要把发售日的差距压缩到最小。



↑在这次公布的11款游戏中绝大部分都对应Xbox Live，可见微软已将拯救日本魔盒的重任寄托在了网络身上。

←真梦生活以剑与魔法的世界为舞台。

↓Grabbed by the Goulies中包含吸血鬼、骷髅、丧尸等25种敌人。



游戏名称	发售日/价格	内容简述	Xbox Live
魔牙灵	2003年内/价格未定	由原FF制作人开发的3D动作游戏，以中世纪日本为舞台。	不对应
Moto GP URT2 Online Challenge	7月17日/6800日元	画面究极，最大可支持16人通信对战。	对应
Midtown Madness 3	8月7日/6800日元	游戏舞台异想天开，加入任务模式，在线时可以玩抓鬼游戏。	对应
Brute Force	2003年秋/价格未定	以科幻背景的动作游戏，以4人小队为单位，在美国人气极高。	对应
天空-Tenku-2(暂定名)	2004年/价格未定	与XB同时发售的滑雪游戏的续作，追加地面陷阱和悬崖陷阱，可上网下载赛道和音乐。	对应
都市赛车计划2	2003年冬/价格未定	全球销量百万的赛车游戏续作，以全新画面引擎制作，增加了赛道和车种。	对应
Grabbed by the Goulies(暂定名)	2004年/价格未定	以拯救鬼屋中的女友为主题的动作冒险游戏，操作简单，画面搞笑。	不对应
Kameo(暂定名)	2004年/价格未定	以可以变成18种不同怪物的妖精Kameo为主角的冒险游戏，含解谜要素。	不对应
光环2	2004年/价格未定	全球销量最大的家用版FPS续作，画面极具诱惑力，加入双手持枪。	对应
真梦生活在线	2003年/价格未定	Xbox Live首款多人参加型(MMO)RPG，游戏以幻想世界为舞台。	对应
Fable(暂定名)	2004年/价格未定	描写人生成长历程的RPG，分支众多。	未定

一封邮件牵动众多玩家 《莎木3》消息云山雾罩难辨真假

SOFTWARE

本刊日本专讯　有未经证实的消息称，从世嘉日本公司内部传出一封电子邮件，其中两点内容最吸引玩家的目光：

1.AM2将在近期公布一款游戏新作（没有明确指出游戏名称）；

2.《莎木》官方网站将在本月内重新开张。



↑莎木中登场的女性角色洪秀英。

考虑到这两条信息出现在同一封邮件内，很多“莎木”饭斯很自然地联想到：AM2新作也许就是生死未卜的《莎木3》。因为铃木裕早先曾公开表示，《莎木3》的剧本已经完成，但是由于风险太高而迟迟没有着手开发。此后，世界各地的莎木迷也相继展开各种请愿活动，希望能感动世嘉推出《莎木3》，那么，玩家的愿望真的转化为现实了吗？

对此，业内人士指出，仅仅根据一封电子邮件就做这种推测太过理想化，互联网上传播的垃圾邮件不计其数，伪造发信地址和制造谣言同样简单易行，这一切还有待时间的验证。

PSP的前任是ET外星人!? 索尼掌机计划始于1998年

EVENT

本刊日本专讯　早在1998年索尼就开始研发对手掌机，而且当时一个代号为“ET”的计划只差一点儿就孕育出了果实，这是最近从日本业界传来的消息。



↑早先流传的用PSone改制的手掌机。

根据日经社的报道，6年前那个被命名为“ET”的计划是由索尼社长出井伸之和COO兼总裁Kunitake Ando亲自指挥的，该计划负责秘密研制索尼自己的便携游戏主机，以对抗任天堂独霸多年的掌机市场。而且更有趣的是，索尼当初打算使用“Memory Sticks”（记忆棒）作为新掌机的游戏载体，这样玩家通过收费下载就可以把喜欢的游戏存储在记忆棒中，而索尼的记忆棒也可以借此机会得到进一步普及。

“ET”孕育的掌机原型在2000年得到初步确定，索尼方面也搞定了SQUARE、CAPCOM等第三方软件商为自己开发游戏，但是这个一度被视为高级机密的计划最终并没有走到台前，PS2的出现让“ET”计划彻底宣告破产。

由于2000年正值PS2发售，久多良木健等高层认定掌机的出现会分散玩家的注意力，而PS2恰恰是公司最重要的产品，加上当时的日本游戏业萎靡不振，为了确保PS2一战成功，ET计划最终只得无奈作罢。

移植+强化，光荣发布三部作品 证实“三国无双3 猛将传”正在开发中

SOFTWARE

本刊日本专讯　去年日本获利率最高的游戏厂商KOEI在最近发布了3条消息：首先，移植XBOX的《真·三国无双3》已经确定在8月底发售，价格6800日元；其次，由XBOX移植到PS2上的《红之海》将在12月发售；第三，“三国无双”系列最新作《真·三国无双3 猛将传》已被证实正在开发中，计划今年秋天发售，价格4280日元。

另据光荣通过日本Global证券发布的财务预算，他们将在今年内推出一款销量百万（日本80万、海外20万）的动作游戏，而这一数据已被人们视为该公司对3代“猛将传”制定的销量目标。



↑XB版三国无双3的开发中画面。

韩国游戏开发院爆出内幕 高丽国游戏业规模居世界前列

SCOOP

本刊讯　韩国游戏产业开发院最近发表“2002游戏产业报告书”称，去年国内游戏市场的规模为3兆4026亿韩元（约合3400亿日元），比前年增长了12%；通过网站下载的网络游戏产值4522亿韩元，比前年增长了69%，仅次于美国位列全球第二；而手机游戏也达到了1004亿韩元，增幅180%，继日、美之后排在第3位。

韩国游戏开发院专家预测，在5年之后，当东南亚和北美等主要出口国的网络设施达到发达水平以后，网络游戏也将成为韩国经济的重要支柱之一。

新闻短波

●UBISOFT近日证实，销量百万级的AVG大作《分裂细胞·明日潘多拉》将于明年春天在北美发售PS2、Xbox、GC和PC四种版本，其中XB版对应Xbox Live。

●据“波波罗克”系列故事原作者田森庸介透露，PS2版“波波罗克罗依斯”的最新作正在开发中，但是关于发售日等细节目前还不便公开。

●由日本FALCOM公司为PS2开发的《伊苏6：The Ark of Napishtim》将于9月27日发售，该游戏的DVD限定版中将收录系列的前5部作品。

●在亚洲地区恶评如潮的跨平台游戏“黑客帝国”的全球累计销量已经达到250万套。

●截止6月22日，GBA（含GBA SP）在欧洲地区已经卖出了650万台，对应游戏的销量也达到2000万本，其中仅英国就售出了200万台GBA。

●SQUARE-ENIX为PS2开发的动作RPG《骑龙者》（DRAG-ON DRAGOON）已经确定在今年9月11日发售，定价6800日元。

●KONAMI近日证实，街机音乐游戏最新作、收录曲目超过100首的《DDR EXTREME》将于10月9日发售PS2版，定价6800日元。

●SEGA宣布，该公司历史上第一位女性经营者熊谷美惠将从6月30日起就任子会社HITMAKER社长。熊谷美惠生于1968年，1993年进入世嘉，曾担任过《VR网球》、《电脑战机VIRTUA ON MARS》等游戏的开发。

●NAMCO由街机移植给PS2的音乐游戏《太鼓达人3》（暂定名）将于10月30日发卖，定价6980日元。

●著名周边厂商HORI将于7月25日推出一种新型的GC用251格记忆卡“MEMORY CARD CUBE 251”，目前共有紫、黑、橙、银4种颜色，附赠记忆卡贴纸，定价1900日元。

●与上述消息相对应的是，HORI计划在7月3日推出一种颜色前卫的闪光PS2记忆卡，容量普通8M，价格2500日元。

●SQUARE-ENIX于4月14日向日本商标特许厅注册了“前线任务历史”(FRONT MISSION HISTORY)的游戏域名，这是否意味着即将有“前线”新作推出呢？请留意本刊续报。

●任天堂为GBA开发的著名动作游戏续篇《传说之斯塔菲2》已经定在9月5日发售，价格4800日元。

●据IGN报道，NAMCO计划8月26日在美国发售的《灵魂能力2》将追加ROCK和黄星京两名新角色。

●6月23日是世嘉吉祥物索尼克诞生12周年纪念日，SONIC TEAM社长中裕司在其官方网页上发表贺词，祝福索尼克生日快乐。

●据Reuters于6月30日报道，曾开发“暗黑破坏神”、“魔兽争霸”的四位重量级制作人Erich Schaefer、Max Schaefer、David Brevik和Bill Roper已向Blizzard递交了辞呈。目前还不清楚这4位骨干的辞职原因和今后动向。

●任天堂将在8月29日发售同捆《新约·圣剑传说》的限定版GBASP套装。这款套装价格18300日元，其中包括游戏卡带、AC转接器和颜色为“玛娜绿”的限定版GBASP。任天堂方面表示，这种限定版GBASP仅少量出货，售完后不会再追加生产。



玛娜版主机

中国电玩榜

本期公告：
1.随着天气的燥热开始侵袭大家的思想，本期的排行榜又有点趋于平淡了呢，不过就像夏天又意味着火热和热情一样，星尘还是对广大的读者很有信心的，那么，就请在这个暑假继续支持中国电玩榜吧。
2.统计截止共收到有效选票1902张。

1 黄金太阳



上期 1

机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票：416

2 最终幻想10



上期 3

机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：395

3 最终幻想8



上期 4

机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：374

4 合金装备索利德2



上期 2

机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票：316

5 生化危机



上期 5

机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

计票：291

2003年第15期（统计时间2003年6月15日－6月30日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	271
7	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	248
8	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	237
9	真三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	224
10	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	192
11	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	186
12	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	179
13	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	177
14	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	176
15	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	175
16	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	146
17	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	137
18	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	123
19	樱大战4·恋爱吧！少女们	DC	SLG	SEGA	—	104
20	生化危机3·最终逃脱	PS	AVG	CAPCOM	—	95

降温游戏推荐篇



ICO

★在炎热的夏季，那种令人吓得冷汗直冒，或者是按键到热汗直流的游戏很显然不适合大家了，在此星尘特别推荐个人最爱的消暑大作——《ICO》，关键的是这款游戏以高空和流水为舞台，大家在心情得到放松的同时也会感到风和水的呼吸吧。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种 / 类型	厂商 / 发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	3758
2	合金装备索利德3 · 食蛇者	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	2025
3	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1897
4	实况棒球10	机种:PS2 类型:SLG	厂商:KONAMI 发售日:7月17日	1595
5	鬼武者3	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月	1479
6	最终幻想 · 水晶编年史	机种:GC 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年	1458
7	神乐传说	机种:GC 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:8月29日	1357
8	实况世界足球 · 胜利十一人7★	机种:PS2 类型:SPG	厂商:KONAMI 发售日:8月7日	1235
9	GT赛车 4	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:2003年冬	1203
10	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	1134

瞩目



★随着以济科为主角的CM出现，KONAMI的镇社运动游戏大作第七弹终于要出世了。虽然官方一再宣布尽量做到完美，不会出现最终版、增强版之类的，不过个人认为只要该作受欢迎，相应的骗钱计划是一定会启动的，球迷们在暑假欢呼吧。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种 / 类型	厂商 / 发售日	销量
1	J联盟创造球会3	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:6月5日	348745 总:348745
2	口袋妖怪 · 红宝石、蓝宝石	机种:GC 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:5月30日	34924 总:98238
3	仓鼠太郎4	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:5月23日	33326 总:129316
4	口袋妖怪 · 红宝石、蓝宝石	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:11月21日	26441 总:4494174
5	信长之野望 ONLINE★	机种:PS2 类型:RPG	厂商:KOEI 发售日:6月12日	21034 总:21034
6	电脑战机 · VIRTUAL-ON MARZ	机种:PS2 类型:ACT	厂商:SEGA 发售日:5月29日	19052 总:94296
7	大众高尔夫ONLINE★	机种:PS2 类型:SPG	厂商:SCEI 发售日:6月12日	18326 总:18326
8	火炎纹章 · 烈火之剑	机种:GBA 类型:SLG	厂商:NINTENDO 发售日:4月25日	14246 总:241015
9	胜利赛马5 · MAX2003	机种:PS2 类型:SLG	厂商:KOEI 发售日:5月29日	12188 总:29766
10	勇者斗恶龙怪兽篇 · 旅团之心	机种:GBA 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:3月29日	11235 总:558683

瞩目



★作为光荣最新的网络游戏，本作继承了信长系列一贯的高游戏品质，网络化之后更多的人可以体验到该系列的乐趣了，极多的可选职业，玩家可以互相交流宝物情报，合力战胜极强的怪物，完全转变了的游戏世界观，MMORPG王道！

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	65477
2	世嘉四人麻将 · 网络对战版	(naomi2、sega)	26227
3	太鼓的达人4	(system246、namco)	19057
4	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	14857
5	VR战士4 · 进化版	(naomi2、sega)	13665
6	时间危机3	(system246、namco)	11978
7	机动战士高达 · 联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	9718
8	RACE ON	(system246、namco)	7883
9	罪恶工具XXRELOAD	(naomi2、sammy)	6818
10	VR足球2002	(naomi2、sega)	6432

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	分裂细胞	ps2、ubisoft、act
2	口袋妖怪 · 红宝石	gba、nintendo、rpg
3	DEF JAM VENDETTA	ps2、ea、act
4	口袋妖怪 · 蓝宝石	gba、nintendo、rpg
5	NBA STREET VOL.2	ps2、ea、spg
6	午夜俱乐部2	ps2、take 2 interactive、rac
7	塞尔达传说 · 风之韵	gc、nintendo、arpg
8	游戏王 · WORLDWIDE EDITION	gba、konami、rpg
9	龙珠Z · 无尽战斗22	ps、atari、ftg
10	黄金太阳2 · 失落的时代	gba、nintendo、rpg



↑最终幻想的MINI人形，没有人不知道吧，模玩两可的好东西很多的样子。

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每隔半月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供，奖品为最终幻想迷你人形（带底座）特此感谢！

广东	陆军	新疆	罗世明	吉林	李国斌	山西	耿亮	广东	陈家德
黑龙江	罗生辉	福建	林煜尧	安徽	景锦	上海	陆悦铭	陕西	何松涛
广西	吴元贞	北京	赵艺	广西	曾庆铭	云南	王瑞欣	河北	李超
湖北	王韬	北京	崔一飞	湖北	徐珂	天津	张弛	山西	栗勇
辽宁	闫锋	北京	王金刚	辽宁	于洋	江苏	范一舟	云南	胡泊
上海	陈验	上海	朱振远	贵州	张捷	北京	姚远	北京	张良
江苏	李志伟	上海	沈洁	浙江	陈泉州	四川	金柯	北京	李佳南
上海	李伟星	河北	伊洋	上海	张翼帆	湖北	陈璋	贵州	王磊
北京	钱宇	上海	管斐	广东	黄振球	江苏	黄嘉	北京	李晨
广东	林永浩	贵州	邱军	河南	安乐	广东	蔡家超	江苏	周辛逸

「EVA」游戏话题超级大作

PS2	厂商：GAINAX	发售日：2003年夏
	类型：育成SLG　价格：未定	其他：——

按照自己的喜好培养绫波丽！曾在PC及DC上掀起轩然大波的另类育成SLG终于登陆PS2。同时，本作还加入了新的育成对象物流·明日香·兰格雷，如此丰富的内容，我们在此赶快先睹为快吧！！





福音再临

经再次进化后即将登场



↑这次的PS2版不仅可以养育明日香，同时还增加了大量的特殊事件！不过由于你在游戏里只能养育一个人，所以游戏开始时必须在两人中选择其一。

1995年放映后曾在世界各地刮起一股“福音”旋风的动画巨作《新世纪福音战士》，在今年5月推出了PC版《钢铁女友2nd》，现在又预定推出把影像和声音全部强化的DVD-BOX，意欲再次掀起福音热潮。而与之相对应的是，一款由玩家扮演绫波、明日香监护人的SLG也即将登场PS2。游戏采取了一周设定一次的计划表系统来管理她们的成长，并且加入了大量特殊事件，而动画版中没有的原创情节也将在游戏中与大家见面。

故事 作为保护监督主任 要守护两位少女的成长之路

某天，玩家接到了上级下达的一项新任务，负责担任福音驾驶员的保护监督主任！由于丽一向不习惯集体环境，明日香又不适应日本的生活，所以玩家要对她们实行全日制彻底管理，并给她们带来快乐充实的每一天。当然，由于她们身为驾驶员，必须随时准备迎战使徒，因此玩家绝不能忽视对于身体和精神的培养。这两个人的未来将怎样，她们又将在未来创造怎样的历史，这一切就掌握在你的手中。

←玩家扮演的角色就是站在丽对面的保护监督主任，一定要好好养育丽和明日香哦。





「育成计划」的关键点

◆系统一目了然容易上手，育成计划简单自由!!

玩家在培养这两个女孩子时，首先要以周为单位设定好她们的日程。之后，她们会按照你所制定的日程表行动，并逐步提高各项数值。当然游戏中也会有特殊事件发生。



←玩家的育成期为1年，在此期间你要管理她们的日常起居。

◆PS2版中还能养育明日香!!

就像大家从副标题“With明日香育成计划”上看到的一样，这次的育成对象还包括大人气的明日香小姐！不过，养育这个倔强任性的女孩子可不是一件容易的事，对于经常出现抵触情绪的明日香，我们要如何让她乖乖地成长呢!?



◆由不同育成方法引出的原创结局!?

玩家与丽和明日香的每一次接触，都将改变她们的成长方向。游戏中收录了多种结局，根据育成方法的千差万别，不同于TV动画版的原创结局也将与各位游戏饭斯见面。值得期待！



↑原作动画中没有的事件也在游戏中登场！



绫波育成计划 新世纪福音战士 NEON GENESIS EVANGELION

With明日香补完计划



即将发生在2位少女身上



←沉醉在梦乡中的明日香。虽然平时看起来盛气凌人，但是现在的样子却好温柔。她睡得这么沉，难道是梦见了什么吗？

平时看不到的天真无邪的睡姿!!

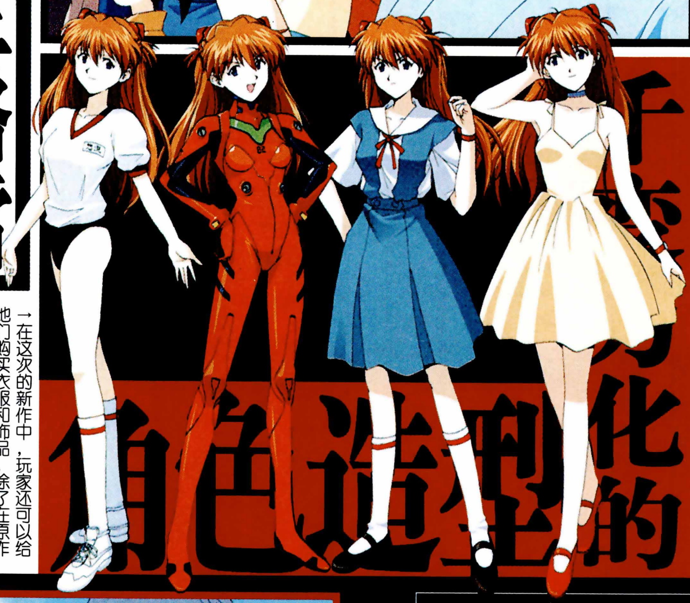
↓明日香在夏天举办的焰火大会上玩得非常开心，毕竟她只是个14岁的少女啊！游戏中有许多富有季节特色的事件。



物流·明日香·兰格雷

EVA2号机的驾驶员，也是第2名适格者，从德国回来的天才少女，性格非常活泼，感情起伏激烈，自我意识过剩。

CV：宫村优子



千变万化的角色造型

→在这次的新作中，玩家还可以给她们购买衣服和饰品。除了在原作中出现的衣服外，还有类似左图那样的女佣制服！

拥有出众才能的德国美丽少女

游戏系统解析

利用简单的操作培养两位女孩!!

游戏系统非常简单，很容易上手。玩家只要每周制定一次日程，她们就会按照你的安排行动，并随之提高参数。除育成部分以外，玩家还可以带她们上街购物，或者教导她们说话的技巧。





根据参数改变会发生各种的事件

·游戏中的事件种类丰富，而且还有某些满足特殊条件才会出现的特殊事件。



输入日程表

↑参数有体力和知识等许多种类。在游戏中，履行日程安排和处理突发事件都可以提高参数。



日程表实行

■从心灵上关心她教她语言

游戏不仅包括育成部分，玩家还能教导丽和明日香说话。只要在菜单中输入你想教她的话，她们就会在平时的言行中反映出来。

■上街购物替换服装

育成之余，大家可以结伴上街购物，从街上各种各样的商店中购买所需道具。当然这里也可以给她们买到漂亮的新衣服。

■游戏会发生强制训练!!

由于她们具有EVA驾驶员和普通女孩的双重身份，因此日程表里经常会突然插入训练和战斗等任务，所以合理的日程安排至关重要！

的特殊事件!!

育成过程中，发生在2位少女身上的点点滴滴及其插图特别大公开！尤其是明日香的事件，全部都是PS2才有的精彩原创哦！



↑PS2版中的事件插图都是经过重新绘制的。但是也不完全是移植，每一张的画质都有了大幅提高。



←在圣诞晚会上，丽送给玩家一份礼物。脸上还带着少有的红晕，而身着的大胆服装也格外引人注意。





↑丽和明日香都参加了体育祭的吃面包比赛。要想在这里大显身手的话，就不能忽视平时的训练。



→大家一起穿着浴衣去看夏日焰火晚会。

千变万化的角色造型



←除了制服和战斗服外，还有扎满绷带的伤员造型。



绫波丽

第三新东京市第一中学的2年级学生。被称为第一适格者的EVA零号机驾驶员。身上充满不解之谜，对谁都决不敞开心扉，是个非常封闭的女孩子。　　CV：林原惠

育成中也会发生战斗!!

育成途中，有时会强制排入训练和战斗日程。这些都是自动进行的，玩家基本上只要看就行了。最后的结果全取决于之前的育成状况和各项参数。







快来试验育成的成果吧!!

相关商品陆续登场　新的热潮再次来临!?

除了PS2版游戏以外，PC版、DVD和《EVA》的相关产品也陆续面世！如果你是一位饭斯的话，那可真是幸福了。

PC 钢铁女朋友2nd



↑从学校生活的角度展现出全新魅力的恋爱AVG。WINDOWS专用。

DVD NEON GENESIS EVANGELION DVD-BOX



→这次发售的DVD-BOX收录了全部TV版《EVA》的26集，同时另有数个影像特典，一共10张。

玻璃ノ蔷薇

ガラス バラ

玻璃蔷薇

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2003年秋
	类型：AVG	价格：未定	其他：——







主人公：影谷贵史
（主演：松冈昌宏）

本作主角的创作原型是活跃于日本影视界的人气偶像松冈昌宏。游戏主人公影谷贵史，不论从表情还是动作都完全再现了松冈的原汁原味，充分展现出了松冈个人的独特魅力。

扮演挑战重重危机的男人 松冈热情演出!!

揭开事件真实内幕的 话题AVG



由松冈昌宏出演，在日本业界引起极大反响的解谜AVG《玻璃蔷薇》将在今秋面世！这次我们就为大家介绍一下游戏最大的亮点——主人公在解谜过程中必不可少的超能力！同时，游戏的相关情报也将拨云见日！



时间的夹缝中藏有真相
谜团伴有层层难解迷雾
我，独自一个人…

与主人公能力相关的系统终于和大家会面啦!!



主人公：影谷贵史





↑→为解开谜题而奔走四处的贵史，在探案过程中有时也会突然遇到生命危险……

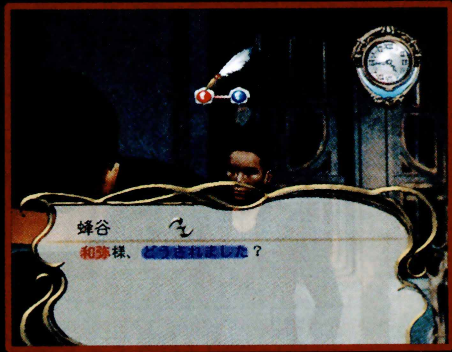
□那种无可媲美的能力是?

时间跳跃后，贵史的超能力突然觉醒。这种不可思议的超能力可以令贵史在与别人谈话时读解对方的内心。忽然获得这种神奇能力的贵史能否解开事件的真相，平安返回原来的世界呢……?

想要揭示游戏中的谜底，除了积极地与别人对话收集情报，另一个制胜法宝就是贵史的超能力。现在我们要为大家介绍的就是围绕着主人公超能力的相关系统。为了找到真相，就让我们一边在洋馆内移动，一边调查散布在各个角落中的蛛丝马迹!

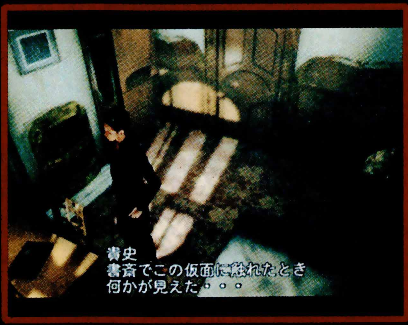
□必须留意隐藏在对话中的诸多关键

玩家同别人对话时经常能够得到重要情报，这些情报就是破获真相的重要线索。在游戏中，交谈时出现的关键词会以特殊颜色显示出来，很容易辨别，有助于玩家游戏。但是这里要特别说明的是，如果玩家顺着线索追查下去的话，也会对自己造成危险。不过，不入虎穴焉得虎子，要寻找事件的真相就必须鼓起勇气、放手一搏。



→此时，屏幕的对白中出现了2个关键词。作为玩家的你首先要确认到底哪个关键词才是真正的线索……?

□窥视登场人物内心





←↑从各处搜集而来的情报有时也会让贵史陷入混乱，令破解真相的工作无法顺利进行。这时往往需要贵史的“能够感知人心”的超能力帮忙，依靠这手绝活，任何真相都不会逃过他的眼睛。

正如之前所说的那样，贵史能够在与人交谈的同时洞悉其内心世界。对方的心理变化除了会以语言方式传达出来以外，还能够以影像及声音等各种形态展现给玩家。尽管现在还不清楚“读心术”的具体方法，但是相信无论对手的内心世界是以哪种形态展示出来的，一定都蕴涵着许多情报，对于揭示事件真相会起到至关重要的作用。游戏中人物的内心世界究竟是怎样的呢?

□无数的谜团在等待着玩家找到答案!!

游戏中隐藏着各种各样的谜题，虽然现在距离游戏发售还有一段时间，但是一些与游戏背景相关的资料已经逐渐曝光。





↑在这个神秘的洋馆中，等待着贵史的是众多未解之谜。

1 掌握事件关键的芳野堂一族



芳野堂传卫门既是故事舞台洋馆的主人，也是事件的受害者。从公开的画面上看，似乎有不少与芳野堂一族相关的人物也会登场。相信只要有了他们的协助，答案隐藏得再深也终有大白天日的时候，但是他们却无意帮助主人公……



↑→该事件的被害者并不只芳野堂传卫门一人，而且他们这一族还隐藏了许多不为人知的秘密。从遥远的未来穿越时空而来的贵史要怎样得到他们的信任，并找出事件的真相呢?这一切，就要靠玩家的头脑了……

2 令人联想起日本昭和初期的画面



←↓房间的摆设布置全部是手工制作，细致高雅的曲线充满了20世纪新艺术流的风格。虽然这些家具很难批量生产，但是这间洋馆内却摆满了许多只有社会名流才能享有的高级品，看来这一族是相当富有的。

芳野堂一族的洋馆采用了20世界新艺术格调的建筑形式，壁画、摆设和平面图全都对破案起着重要作用。而散布在房间各处的小饰品上也隐藏着破案的线索，所以玩家决不能放过任何一个角落，必须展开地毯式搜索。



新約 聖剣伝説

新约·圣剑传说

GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2002.8.29
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——





续报!! 攻击方法包括3种!

武器攻击方法大体上可分成3类，而且每种武器上都附有不同的强力必杀技。因此选择武器不能仅看攻击力，还要留意其特技的效果。

斩 可以用来大范围攻击敌人，与另外两种攻击形式相比，范围更加广泛，不管对付哪种怪物都可以手到擒来。



铁锁镰刀

→以主人公为中心挥动巨大链刀，锋利的刀刃可以轻易将敌人一分为二。



回旋镖

←投掷可以旋转飞行的回旋镖，攻击范围广而且使用方便。

突 虽然攻击距离远，但是范围狭窄，对于粘土系和鸟系敌人有特效，可以说是专门针对他们的技巧，屡试不爽。



强力标枪

←在远距离时先下手为强，用标枪投向敌人，对飞行属性有奇效。



对空特效强弓

→由于射程远，所以在与敌人保持一定距离的时候才会管用。

打 这种方式的最大特点在于攻击间隔长，但是破化力大。在对付覆盖有硬壳的虫系怪物时将发挥奇效。



暴抡铁球!

←↓将大铁球以破竹之势向下砸去，绝对是破坏力惊人的恶毒招数。



男主角、女主角还有城主夏多维纳特 他们的过去到底有着怎样的经历呢!?

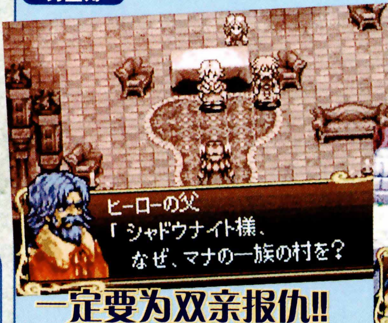
本作以GB版《圣剑传说-FF外传-》为基础，追加了很多崭新情节。尤其是两位主人公与城主夏多维纳特的过去更是格外引人瞩目。游戏以“玛娜一族”为线索，描述了3人之间纠缠不清的情感纠葛。下面，就让我们通过他们各自的回忆来一探究竟，而新角色的情报也将在下文公开。



男主角

男主角小时候生活在一个幸福和睦的家庭中，直到有一天夏多维纳特的出现将这一切粉碎殆尽。年幼的主人公虽然最终侥幸逃生，但是双亲却命丧于夏多维纳特的手中……为了替父母报仇雪恨，我们的男主人公开始了冒险。

←男主角的父亲正在和夏多维纳特争执不下……之后这里就发生了令人发指的血案，最后只有男主角一人侥幸逃生。



一定要为双亲报仇!!





女主角

继承玛娜血统的女性，同样屡次受到夏多维纳特的迫害。某天，一个神秘男人突然出现在女主角面前，在他口中神圣的玛娜一族竟然变成了邪教的信徒，难道他就是夏多维纳特的爪牙吗?

陷入了危机的少女!!

←对于玛娜一族遭到的迫害，女主角悲愤交加。



这个男人是谁?

↑年幼的女主角竭力反驳神秘男人的嘲讽，在对方眼中玛娜一族是邪教的信徒，十恶不赦。



夏多维纳特

夏多维纳特同样失去了自己的亲人，而且据说还与玛娜一族存在着某种联系。难道这就是他迫害玛娜族的原因吗?这其中的真相我们还要在游戏中慢慢找寻。

憎恨玛娜的理由到底是什么呢!?



↑夏多维纳特正在向民众发表演说，痛斥“玛娜之力”的邪恶根源。

→夏多维纳特的一言一行都充满了对玛娜族的憎恨。



吟游诗人、谜之男与主角们有怎样的关系呢？

主人公在旅行途中会遇到形形色色的人物。这里，我们就先为大家公开吟游诗人莱斯塔和谜之男迪比亚斯这两位角色。从他们与主人公的对话中，大家还能了解到这两个人与夏多维纳特之间不为人知的秘密。那么，他们会在冒险途中为玩家提供帮助吗？



莱斯塔

拥有神秘歌喉的青年

性格直率，纯真无邪的吟游诗人。他的歌声不仅能打动人类，甚至还能俘获魔物。拥有神秘气质的他将扮演怎样的角色呢？

众人关注的谣传❶·❷



←村民对于让毒物散去的歌声感激万分，那么唱歌的人是莱斯塔吗？



→吟游诗人遭到袭击的事情屡屡发生，犯人会是谁呢？

与莱斯塔的邂逅

莱斯塔一边祈祷和平一边咏唱着流传下来的歌谣。他的美丽歌声引来了神秘人物迪比亚斯。对于迪比亚斯的盛情邀请，莱斯塔却毫不犹豫的拒绝了。尽管迪比亚斯再三忠告他古兰斯城的危险，但是莱斯塔却仍然执意前往……



他希望用歌声换取和平！





↑银发的迪比亚斯被莱斯塔的歌声所吸引，比起歌词的内容他似乎对美丽的声音更感兴趣。

←夏多维纳特的父亲古兰斯大公也是一个不用剑而用歌声寻求和平的传说中的吟游诗人。

迪比亚斯公馆

主人公们来到了迪比亚斯的住所。在这里他们知道了夏多维纳特正在迫害吟游诗人的事情，可是迪比亚斯对于古兰斯公国内部的详细情况也了如指掌，他和夏多维纳特间又存在着什么关系呢？



↑屋里饲养的鸟的叫声非常动听，但这其中似乎隐藏着一种悲伤的感觉。



迪比亚斯

搜寻美丽声音的男人

他到处寻找鸣叫声优美的鸟儿，并将他们养在公馆的鸟笼中，是一位神秘男子。

他到底有什么企图？



←↓和玛娜一族一样，吟游诗人也遭到了夏多维纳特的迫害，女主角对此非常担心。



众人关注的谣传❸



←除了鸟以外，迪比亚斯还在到处搜集吟游诗人，他的目的是什么呢？

注目!! 其他要素在此公开！

在《新约》中，除了升级要素以外的其它系统也逐渐明朗。现在，就让我们为大家送上3个刚刚到手的最新情报！

精灵

游戏世界是有精灵存在的，他们可以使用魔法在危急关头帮助我们的主人公。

光之精灵威斯普



→根据精灵们的不同个性，他们所使用的魔法也迥然不同。

火之精灵沙拉曼达



←精灵的语言与人类相同，火精灵沙拉曼达的脾气似乎有点儿太火爆了。

道具

道具是冒险中必不可少的东西，玩家除了可以在商店中购买外，地图上还有隐藏道具。









找到道具啦!!

↑打倒某些怪物后可以得到宝箱，而且多砍杂草说不定也会有所发现。别错过啊！

时间

游戏中的世界也有时间流逝的概念，白天和晚上出现的怪物截然不同。



白天和晚上有什么不同!?

←虽然白天的敌人已经很强大，但是到了晚上……



→蝙蝠等夜行动物也会在夜晚登场，大家要小心啦？

无双报道









BREAKDOWN 崩溃

“BREAKDOWN”这个词有事故和崩溃的意思。相信只要看完我们这篇介绍，大家就能够了解它包含在游戏中的意义了吧!?

Prologue

在刺眼的光线下，
床上的男人逐渐恢复了意识。
很多穿着白衣的人围在他的周围，
恍惚中他听见一个声音说道
“……他的记忆果然已经受损了”。“原因不明……”。
天花板上似乎挂着一个天使娃娃。
“虽然他睁着眼睛…可是大脑还在沉睡状态，仍然没有意识。”
“是吗……”一个人俯身靠近，望着男人的瞳孔。
由于逆光所以看不清脸孔。
“拜托快醒醒吧。你是最后的希望啊。”

XB	厂商：NAMCO		发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——



主人公

德利克·高尔

一醒来就发现自己身处一个陌生地方。不知道为什么，丧失了所有的“情节记忆”（请参考以下资料）。甚至连自己的名字也是从这个地方的职员口中听说的。

参考资料 记忆的种类

人类的记忆分成“意义记忆”和“情节记忆”两种。所谓意义记忆就是指语言的意思、概念等字典和百科全书上记载的那种情报的相关记忆，并没有在哪什么时候所听所见的意识。情节记忆则指的是包含特定场所或时间等文理情报等定位于时空的记忆，也就是关于个人经验的记忆。人类的大脑在进行检索的时候，会自动唤起自己过去所有经历的记忆。主角所得的失记症就是指失去了这部分的情节记忆。

这次给大家带来的就是NAMCO面向XBOX玩家开发的全新原创游戏《BREAKDOWN》了，这款NAMCO的AVG最新作导入了极酷的生命值系统并全程以第一人称视点进行，当然不可缺少的还有引人入胜的悬疑剧情了（绝对废话）。玩家在本作中要扮演失去记忆的主人公德利克·高尔，他要想办法为了解开失忆的真相而投入危险的战斗中。本作由来自NAMCO街机部门的老牌制作人上博文领衔开发，登场武器及人物设定，乃至人物的具体动作的细节都用了新技术精雕细琢。在家用机上体验街机感觉，玩家可以体验到前未有的和主人公合为一体的感觉（官方广告语）！

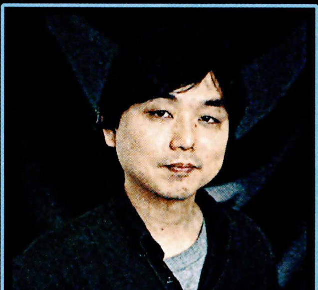


↑除了战斗外，游戏中也加入大量曲折神秘的解谜要素。



丧失记忆并有超常能

『BREAKDOWN』魅力迫近眼前!!



制作人 上博文 KAMI HIROFUMI
曾参与制作过《TIME CRISIS》、《FINALHALON》等街机游戏的制作，这次是首次向家用机领域发起挑战！

《BREAKDOWN》的具体情节、动作系统等游戏细节至今仍被重重迷雾所包围。现在就让我们听听本作的制作人上博文是怎样评价这款开发中的最新作的吧！

——游戏的制作概念是什么？

上 现在有一种这样说法是“像电影一样的游戏”，换句话说就是玩游戏会给人以看电影的感觉。我们的《BREAK-DOWN》就是这样一款让人有仿佛进入电影世界般感觉的游戏。

——那么您是怎么会产生制作这种新概念游戏想法的呢？

上 大概是受了好莱坞的动作英雄主义影片的影响吧（笑）。

■动作

——请给我们讲一讲主人公都可以做出什么样的动作吧。

上 尽管这款第一视点的游戏是以射击为中心，但是在游戏中也可以做出挥拳踢腿等动作，甚至还有像追车这样的复杂场面。

——游戏在系统上有什么特点？

上 为了让玩家有和主人公合为一体的感觉，所以在操作感上下了很多功夫。比如在打开易拉罐喝果汁的时候，会给人一种很强的真实感和亲身投入的感觉。

■合作搭档

——艾莉克斯在本作中是个相当重要的角色吧？

上 在剧情上，她的确是一个担负着重要任务的角色。不过，她可以利用游戏所设的A.I独自行动，帮助主角作战。

—在和艾莉克斯对话时游戏里会出现对话框选项，如果故意选一些奇怪的回答她是不是就不会帮助你了呢？

上 呵呵，也许会有这种事吧……

——艾莉克斯的动作似乎相当丰



艾莉克斯 Alex

出现在德利克苏醒的建筑设施里之神秘女性。拥有超越常人的能力，能够熟练使用枪和刀进行战斗。而且她似乎早在以前就知道德里克的所有事情了。

可靠的伙伴 艾莉克斯

女主人公艾莉克斯是作为德利克的搭档登场的，对于失去记忆不知下一步该如何是好的德利克而言，她是他惟一可以信赖的人。当敌人出现的时候，可以运用她超常的能力进行战斗。



↑一个漂亮的侧空翻躲开敌人的攻击。接下来竟然又在墙壁上奔走！



↑和艾莉克斯的对话场面。她是否会帮助主人公重拾记忆呢？

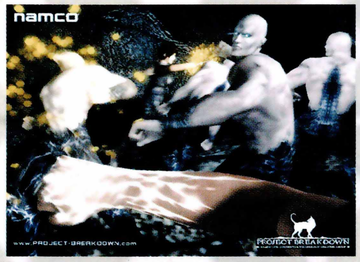




令人惊愕的超常能力!!

第一人称的冒险游戏

《BREAKDOWN》是以主人公的视点出发展开的第一人称射击冒险游戏。这种类型的游戏原型就是来自于FPS和ACT以及AVG，不过本作在这些游戏中应该也算是都各占了一席之位吧。



↑游戏中，玩家不能看见德利克的全身。不过，画面中德利克的手臂看来似乎在闪闪发光……





↑德利克赤手空拳的在对付全副武装的士兵们。这个主角果然也不是个普通人！

德利克面对的士兵和神秘的敌人

失去记忆的德利克遭到了一批士兵的袭击。对于他们而言，德利克的存在是否是一种威胁呢？那个看起来绝不是普通人类的神秘敌人又是谁呢？从他的眼睛里放出怪光，身上还有无数的伤痕！难道他是为了战斗而开发出来的生物兵器？又或者是……！？

↓燃烧的火焰中，两个人上演了悠关生死的血战。胜负结果难测…





压倒性的战斗力!!

力的男人为了觉醒而战

尽情感受成为电影中主人公的感觉吧！

富，甚至还能飞檐走壁吗？

上　尽管在游戏中大家看不见主人公的样子，不过在这部分上艾莉克斯的丰富动作则对其作了很大程度的补偿。

■故事情节

——游戏的主人公是一直失去记忆的吗？

上　当然不会是一直这样，不过我想让玩家也能在游戏中体验到与主人公一起重新寻回记忆的感觉。

——游戏中有没有因为记忆丧失而产生的特有解谜呢？

上　肯定是有的。不过具体内容现在还不能说……

——游戏中有没有非常丰富的情节分支呢？

上　作为家用主机上的游戏，有趣而丰富的分支情节自然是不可少的，而且大家在本作中基本上是可以自由行动的。

——本作的开发工作是从什么时候开始的呢？

上　从设想出台到现在历经了大约2年左右。因为大家都在拼命加油想让本作尽早与大家见面，所以请各位尽管放心期待吧！！



无双报道

足球教练指挥模拟

FORMATION FINAL

足球教练指挥模拟 最终阵型

在专门关注选手情况的《周刊足球》和被全世界球迷拥戴的《世界足球》这两本杂志的大力协助下，一款由KONAMI制作的正统派足球模拟游戏即将登场！热烈期待中!!

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003年9月18日	
	类型：SPG	价格：6800日元	监制：奥田康雄

扮演主教练育成选手吧
在比赛中指挥队员的KONAMI首部足球模拟游戏!!

KONAMI在不久前公开了他们的第一个足球模拟游戏——《最终阵型》，如今这款游戏的全貌终于展现在我们面前！

在游戏中，玩家要建立自己的俱乐部，并作为各球队的主教练磨练阵型、指挥队员参加比赛。游戏的关键所在是比赛，玩家需要设定详细的战术，在比赛中对选手下达各种各样的指示，总之凡是教练该做的事情在游戏中都能玩到。这次，我们就先为大家介绍一下作为一个教练应该如何操作队员比赛，并带来游戏的基本流程。由于KOANMI的WE系列风靡全球，因此这款模拟足球同样受到了广大玩家的密切关注。

游戏初期的内容

下面我们为大家介绍游戏初期的相关内容。在游戏中，教练是玩家的分身，当完成作为教练的种种初期设定后，首先要参加一次比赛积累自己的职教经验。比赛结束后，玩家就会收到数个俱乐部及其各国发来的邀请函了。这时，你一定要深思熟虑，为自己选好效力的东家，之后，你就必须担负起培育选手的种种重大责任了。

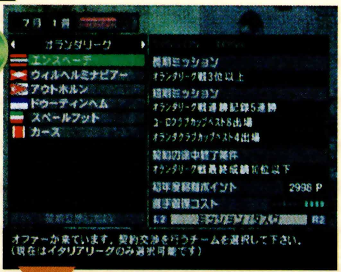


制作教练

玩家首先要制作自己的分身，也就是游戏中的主教练。教练的基本设定包括容貌、出生地、现任职务等各种细节。玩家既可以按照自己来制作，也可以将现实中的某位知名教头搬到游戏中，当然随兴设定也是很有乐趣的！

接受邀请

完成教练设定，就可以开始指挥代表赛了。比赛结束后，玩家将选择想加入的俱乐部或国家队。不过各个国家和俱乐部也制定了各种各样的胜利条件，所以在就任前一定要仔细考虑。



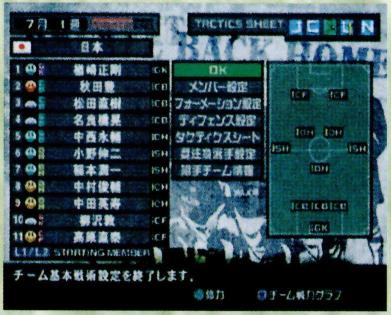


育成及比赛的每一天

选定自己的东家后就可以开始训练选手参加比赛了。游戏中玩家要每半周制定一次选手的训练计划，计划必须充分考虑到队员的体能和赛事安排。这一点至关重要。

真正的战斗在比赛之前就已经开始了!!

比赛之前必须对队伍的战术要求进行设定。由于这是非常关键的部分，我们将在这里单独分出版面进行介绍。赛前设定中导入了“战略位置”等非常独特的系统，在这个过程中一定要认真观察选手的能力、状态等各项参数，根据队员的技术特点和身体情况制定适于自己阵型和打法，将胜利攥在手中！



首先是代表教练!!

游戏刚开始时，玩家要扮演临时教练。这是摸索基本操作和熟悉游戏系统的大好时机，各位见习监督请务必珍惜！

编队设定

如同上面的标题一样，玩家要在此时决定队伍的编成。在编队时必须仔细掂量自己队伍的能力特点和战术倾向等问题，当然也要考虑到对手可能采用的战术和技术特点。





成员设定

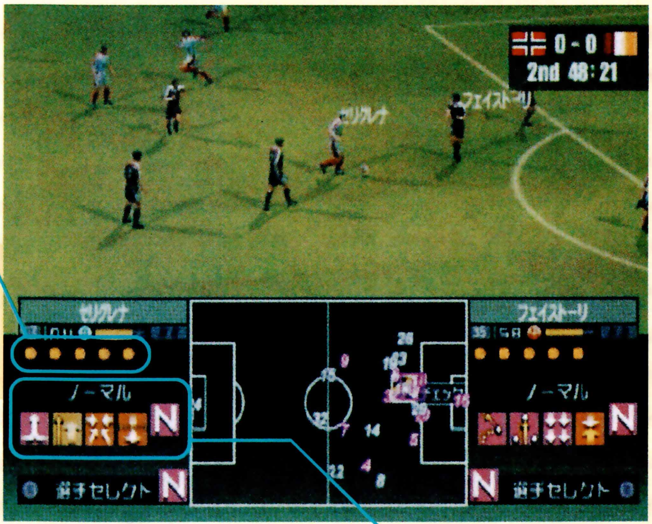
这是选择参赛队员的设定。球员的状态将直接关系到能否彻底贯彻教练的意图和比赛的结果。另外，某些没什么名气的球员也会起到黑马的作用，所以说选择球员是件既关键又有难度的工作!?

需要注意的选手设定

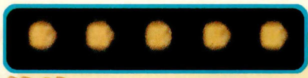
在设定参赛选手时，绝不能忽视对手的情况，知己知彼才能让球队在比赛握有先机。不过说着容易做着难，如何根据对手情况和己方球员的特点制定一套合理的战术是需要长久磨练的，想当大牌教练也不是一朝一夕之功。

教练出色的临场指挥是赢得比赛胜利的关键

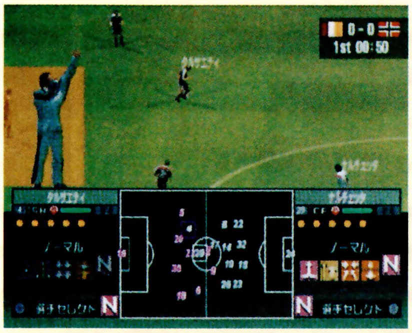
比赛中球员会根据事先布局的战术进行运动。比赛开始后，玩家可以对球员下达临场指示，这同样是赢得比赛的关键环节。比赛进行中，只要使用画面中央的雷达选择选手，就可以把自己的战术意图传达给球员。另外需要提醒玩家的是，赛前记者采访时千万不要胡言乱语，因为你的回答不仅决定着自己的支持率，也会影响到自己和球队之间的关系，因此大家务必谨慎作答！如果你在采访中把自己吹得天花乱坠，但是球队却在比赛中落败，支持率就会大幅降低。



←这就是比赛画面的放大示意图。玩家可以一边观察上半部分的赛况，一边冷静地在下半部分发出战术指示。



这个是什么!? 这个黄色图标代表选手可以瞬间爆发力量的回数。据说选手的瞬间力量爆发可以发挥巨大的作用。



↑对单个选手发出“攻守意识”指示，修正其当前位置，确保战术贯彻。



←利用该设定让选手全部力量都爆发出来。

在激烈的比赛中能下达哪些指令呢!?



你可以选择的战术共有5种

这就是赛前设定的战术布局。只有选择最合适的战术并将其威力发挥到极致才能赢得胜利。玩家可以通过雷达观察选手们的活动，一旦发现赛况不妙就要迅速下达指示，以扭转不利局面。临场指挥是确保胜利的关键。



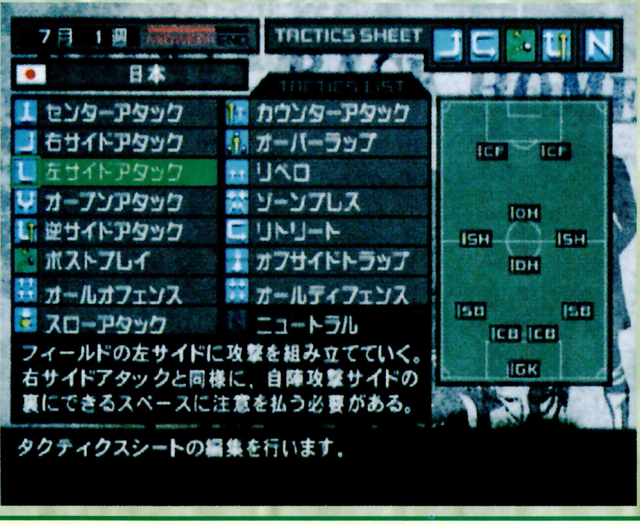


↑球的运行和选手的动作都可以根据箭头显示出来，简单明了。



编排参赛选手的场上位置

必须设定的项目包括“标准”战术在内一共有16个，其中的第4项就是球员配置。只有合理的安排队员的位置才能在比赛中发挥出高水准的战术。选手对战术的理解度共分为5个阶段，并通过颜色显示出来，玩家必须在理解度和阵容的基础上进行选择。熟悉足球比赛的朋友在这里会有优势。



另外还有众多精彩要素奉上!!

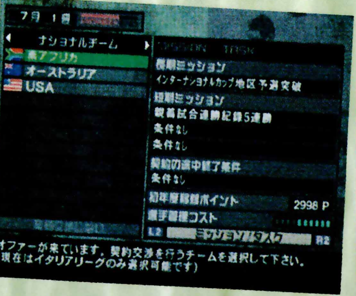


↑选手成长可以通过参数变化显示出来。是否让正处于成长期的年轻选手参加正式比赛确实让人左右为难。

各种复杂数据一览无余!



↓比赛结束后，玩家可以回顾比赛，找出自己在比赛中不足，吸取经验。



↑就任教练后，玩家应该赶快明确自己在短期和长期内的目标，树立威信。



無双报道

就是现在！

PSO EP3测试版面世& PSBB Unit在日本出售!!

NET GAME 网络游戏尽情享受吧

《PSO EP3》试玩版和PSBB Unit的上市，无异于给现在正越烧越烈的网络游戏之火又添了一捆柴。这次，我们为大家带来了《PSO》的最新情报！喜欢梦幻之星的玩家可千万不要错过哦!!



Pick Up Title1

梦幻之星在线3・卡片革命

PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution

GC	厂商：SEGA	发售日：2003年秋
	类型：网络RPG　价格：6980日元	其他：——

在前段时间举行的E3展上参加展出的梦幻之星系列最新作《PSO EP3》正在征召β测试版测试活动的参加者！无数不解的谜题、最新的影像和SONICTEAM制作人访谈将尽数展现在我们接下来的报道中。

面向2003年秋、β测试版开始征召参加测试人员

作为该系列一直备受期待的最新作，《PSO EP3》的β测试版测试活动将在日本举行！想参加这个活动的玩家需要到SEGA的网上商店SEGA Direct提前预约，前1000名预约的玩家才能得到试玩版。玩家不只可以在游戏发售日之前体验到该游戏乐趣，而且还可以协助游戏的开发呢。



赶快来亲自确认，这款《PSO EP3》与前作相比到底有什么本质改变吧。

POINT ONE 「PSO EP3」故事情节抢先体验



熟悉的主人公再次出现在游戏中，同时游戏的情节也有了大大的加强。

POINT TWO 提前一步体验卡片战斗的兴奋和乐趣



本作采用了卡片战斗模式，除了对战外，大家还能享受一起协力游戏的乐趣。

β体验版测试活动参加要点

参加方法和条件

登陆SEGA购物网站（http://segadirect.jp）前1000名提前预约的玩家均可以参加这个活动。与提供者签下合同，通过GC转接器或者宽带适配器就可以进行网络联线了。

活动时间

2003年7月24日的10：00～2003年8月31日为止，β版测试期间可以免费注册获得猎人资格。

参加特典

参加β测试版活动的玩家，还可以获得在游戏中能实际使用上的卡片，不过在国内的玩家就只有干着急了。

制作人访谈

PSO EPISODE3 STAFF INTERVIEW

「为了追求在真刀真枪的战斗中胜利的快感，所以才



SONICTEAM公司
游戏策划部 高级策划人
小川阳二郎氏

曾参与开发DC版梦幻之星的小川阳二郎，之后开始了《EP3》的全新开发工作。

——为什么会突然改头换面一下子从RPG变成了卡片游戏呢？

小川■虽然有不少FANS希望续作只是纯粹的增加一些道具和人物的数量，但我们这次并没有简简单单只是升个级就完了，而是在《PSO》世界中展现了一种全新的游戏方法。之所以会选择卡片战斗模式是因为我们希望尽量避免向操作复杂化的方向进化，同时也是在考虑“难道不能一边悠闲前进，一边利用智慧一决胜负吗？”在树立了这种概念后就有了现在大家看到的结果。

——1次战斗大概需要花多少时间？

小川■为了让游戏更加轻松，所以我们将分出胜负的时间调整为15～30分钟。相信这样的设定足以让1次落败的玩家鼓起再度挑战的信心。卡片的种类也很多，所以玩起来会感到很有趣，而且是一款有一定深度的卡片游戏呢。当然，根据规则在某些场合玩家的考虑时间是有一定的限制的。

——游戏最多可以4个人玩吗？

小川■是的。联机战斗可以选择1对1、2对2、2对电脑AI这些基本组合。当然，玩家不一定非要组成英雄对黑暗的这种组合，完全可以选择英雄与英雄，黑暗与黑暗对战。在这次新作中会自动举办比武大赛，玩家只要登陆后就可以参加比试了。而且，旁边还有许多玩家可以现场观战，感觉会更加真实。

——对战中也可互相对话吗？

小川■是的，为了让玩家间的沟通更加便利，即使是在战斗中我方之间也仍然可以对话。而且，这些话只限于自己人才能看见，对手是无法知道的，所以画面上的对白全都是“悄悄话”哦。（笑）这也可算得上是一场斗智斗勇心理战了吧。

——“EPISODE 1&2”的世界给人的印象就像一个庞大的斗技场，本作呢？

小川■是啊。虽说是大家可以共同协力但前两作的对战要素仍然很强。这次也导入了共同的休息厅，大家可以集合起



存在两股对抗势力的世界观

玩家扮演可以任命战斗角色的指挥官

《PSO EP3》与目的是消灭怪物的前两作不同，而是详细描写了猎人集团和阿克兹这两股势力间的抗争。玩家可以任意选择想加入到哪一方并扮演该组织的指挥官，通过指挥自己的手下的战斗角色来完成各种任务。



玩家所扮演的角色并不是直接参加战斗，而是要事先派遣战斗角色（部下）带着卡片出战。

—STORY—对立的猎人集团和阿克兹



自移民船先驱者2号到达拉格欧鲁行星的卫星轨道上已经过了22年了。就在人们已经逐渐开始习惯了这种封闭在飞船内的生活时，与接受总督府直接管辖的猎人集团相对，一股叫做阿克兹的反总督势力突然出现。沉寂的拉格欧鲁问题再次被提上日程，这两股对立的势力决心利用新技术C.A.R.D在这个事件上一决雌雄。



玩家与同伴之间的沟通和联系

可以再次回到EPISODE1&2的休息室

作为一个玩家们约定见面的地点《PSO EP1&2》的休息室一直颇受玩家们的欢迎，这次在《PSO EP3》里仍然可以到这里来。托共同享有休息室的福，即使身处该作不同版本进行游戏的玩家也可以互相间聊天了。



在这个共有化的休息室内，不同游戏的玩家间可以互相交流经验。

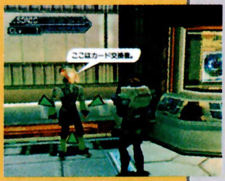


《PSO EP3》的休息室，周围就是召集对战者用的专用场地。

「PSO EP3」中的交流方式

交换卡片

只要使用交换机，就可和其他玩家交换卡片了！



比武大赛

参加比赛，最终获得冠军的梦想也终于实现了。





以支配卡片进行的战斗

最多可4人同时参加并任意选择对战or协力游戏



考虑到卡片的效果，所以必须抢先占据有利地形，合理安排卡片顺序。

战斗在像棋盘一样一分为二的场地上进行，玩家要做的就是合理的使用卡片将其化为道具or怪物打倒对手。玩家可以选择能够装备武器、防具作战的"英雄阵营"，也可以加入召唤BOSS和怪物攻击的"黑暗阵营"。这还是头一次可以加入反方进行游戏，是不是感觉很新鲜啊！

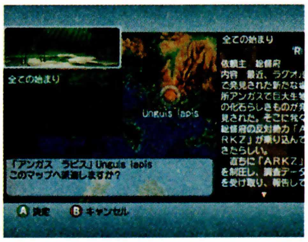
角色的成长是怎么一回事呢!?

摒弃了依靠经验值升级的方法，取而代之的是崭新的CLV(卡片等级)段位级别制。这个系统里，赢得越多卡片的角色段位就升的越高，相反输了的话就会降段。（虽然可以和比自己段位低的人对战，但是升段也会比较慢）如果和比自己CLV段位高的人作战胜利的话，还可以经常得到一些稀有的卡片。



游戏的进行

首先赶快做好战斗准备，编辑战斗角色所持有的卡片是关键。然后，再调出拉格欧鲁行星的地图选择战斗场地，根据场地不同配置也会不一样。一切设定好后，游戏还会对战斗的流程进行解说。



1.投掷骰子

每局开始时，玩家都要先掷骰子决定要走几步和之后行动可以消费的点数。

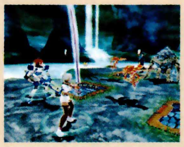
DICE



2.选择卡片

从自己所拥有的卡片中选一张，用了卡片的效果会暂时停留在身上。如果是英雄阵营的话，则可以装备武器或防具，如果是黑暗阵营的话则可以召唤出怪物来等等。只要是在行动点数以内，玩家还可以一次使用多张卡片。

英雄阵营	黑暗阵营
装备道具	召唤怪兽





3.移动

决定角色要移动到哪个地方。每前进一格消费1点行动值，玩家可以根据情况选择，究竟是要使用卡片还是要移动角色，合理的搭配才是胜利的关键所在。

4.动作

接下来，就可以使用刚才装备的道具或召唤来的怪物展开攻防战了。玩家采取的动作也将消耗相应的行动点数。使用"2段斩"的卡片可以大大消耗对方的HP，使用"防御"卡则可以弹开对手的攻击，绝对是一场紧张刺激的战斗。由于每个角色的行动是有时间限制的，所以必须迅速果断地判断战况。



5.舍弃卡片

扔掉不必要的卡片，然后从自己的后备卡中再补充成5张。选择卡片时必须充分考虑到下次的战略安排。选择完卡片后就该对手开始移动了。

选择了卡片游戏」

来讨论"今天我们用卡来对战吧"或者"这次咱们一快冒险吧"，一起创造一个可以共存的美丽世界，明显的和平了不少。虽然以前的容量只有1张盘，不过考虑到这次是一种完全不同的游戏，所以光盘的张数也有可能会相应增加。

——听说在讨论起"EP3"时，这次的新作是否接着前作很受人关注呢？

小川■该作在情节上是紧接着前两作的，这次的角色也是以前曾出现过的人物。当然游戏里还准备了多个角色的剧情，包括辅助角色在内本作预定一共将有24名角色登场。

——β测试版的面世一定可以让大家马上领略到卡片战斗的魅力吧。

小川■在β测试版中，我们预定会推出不少的卡片。现在大约已经有500种了，而且还在不断地吸取玩家的意见改进正式版。其实每一个角色都有自己的特殊能力，相信最后一定有不少人会喜欢这些特殊能力及技能甚至胜过角色本身。而且每个角色的类型都不一样，既有容易使用的也有虽然有弱点但某项很强的，简直可以满足玩家的任何需求。



X版车轮类游戏！速报

让玩家们期待已久了，可联线的XBOX赛车游戏登场

众多玩家一直盼望的对应Xbox Live赛车游戏新作《Midtown Madness 3》终于要登场了！这款新作从以前的PC平台转到了性能强劲的XBOX上。游戏不仅有着逼真的画面表现，一些细节的刻画及幽默的设定也令人赞不绝口。现在就让我们来看看这款游戏的精华所在吧。



MIDTOWN MADNESS 3

疯狂城市赛车3

XB			
厂商：MIRCOSOFT		发售日：2003年8月7日	
类型：RAC	价格：6800日元	其他：——	

以巴黎和华盛顿D.C.为舞台 在电脑模拟城市中尽情地展开汽车捉迷藏游戏吧！

相信大家已经玩过不少在赛车跑道上飞驰，以追求极限速度的赛车游戏了，不过难道不想换个花样试试吗？比如在仿佛好莱坞电影中的街道上横冲直撞的那种感觉？《Midtown Madness 3》将充分满足你作为一个疯狂驾驶员的最变态要求。游戏的舞台被设定在巴黎和华盛顿D.C的街道上，玩家既可以在制作逼真的城市中左冲右撞，也可以和朋友们一同享受你追我逐的乐趣。一切凭由你的喜好来办吧。而且有条件的玩家们只要利用了Xbox Live或System Link，就可以进行最多高达8个人同时参加的游戏了，和你对抗的不再是不懂应变的电脑AI，这款以人类为对手的汽车版捉迷藏一定会很好玩的！大家在这个炎热的暑假也可以玩转XBOX了。



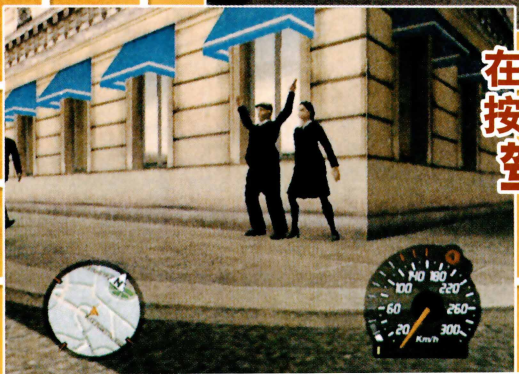
→该作除赛道以外同时也采用了城市街道为舞台，狭窄的道路上同时也有普通的车辆在行驶着，这么说的话，事故是不可避免的吗？

在街道上尽情狂飙!!



想怎么玩就怎么玩！

↑游戏真实地再现了街道的景观，既可以进行比赛也可以随便开车转转，总之游戏进行的方法非常随意。而且玩家还可以享受到丰富的单人或多人游戏模式所带来的乐趣。



在你喜欢的地方 按你喜欢的方式 驾车飞驰！

←当你开着车冲向人群的时候，周围马上会骂声四起，撞弯电线杆、撞散路边的货摊，建筑物的玻璃被撞得四散飞溅！

在众多的游戏模式中 你可以自由自在的游戏!!

包括单人游戏和多人游戏在内，该作合计共收录了多达8种的游戏模式，不管是在线游戏还是单机游戏都绝对的妙趣横生。而且，除了单纯的狂野式横冲直撞外，本作中同时也包含了"TIME ATTACK"、"CHECK PIONT"这种讲究驾驶技术的模式在等你来挑战。

职业模式

职业模式也是该作的基本模式之一，玩家可以在里面扮演巴黎的新任警察、华盛顿的私家侦探等等职业完成不同的任务。任务的内容也各不相同，有驾驶救护车、出租车也有调查特定的人物，总共有14种职业和50个任务可供选择，随着任务的完成还将有新的机车、职业和任务可供选择。

在巴黎的新任警察



←这个任务中玩家要负责保护刚刚抵达巴黎的著名赛车选手。不过，为什么会开着救护车呢?

开的是救护车的话 就可以放开手脚了!



→驾驶救护车迅速行动拯救生命，玩家可以参考画面左下方的地图，按照箭头的指示寻找患者。

在华盛顿D.C.的私人侦探

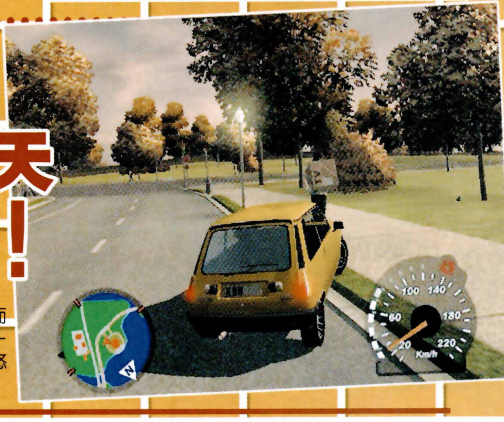


↑著名电影制片人和电影导演正在共同策划一个大阴谋，你的任务就是跟踪调查。

↓怎么样，开着警车很有侦探的感觉吧，简直和电影中的飙车追逐战没有区别了。



开始吧 向着明天 飞驰!



→从山坡上魄力十足的一跃而下，车后面的保险杠也因为一路的颠簸碰撞而显得晃晃悠悠的，真实感一流。

Xbox Live 联线模式

最大可以支持8人同时对战

联线模式给人的感觉就好像是大家在一个诺大的城市内玩捉迷藏一样，当然游戏规则也和捉迷藏差不多，猎人要紧追着猎物不放，同时还能得到散落分布在城市中的现金！游戏方法各种各样，自由地任你选择。



比赛就和 捉迷藏一样

←以其他玩家为对手一起玩捉迷藏！因为对手的位置可以通过左下方的地图显示出来，玩家可以巧妙地迂回并围追堵截他们。



→所有的人都要一起追这个车顶上有兔子的人，这就是"STAY AWAY"模式。

赶快去追前面的兔子吧!

登场车辆的种类将会非常丰富

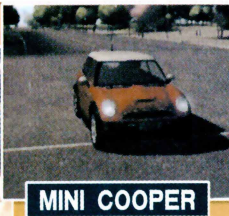
除了以真实的城市为比赛舞台外，本作中登场的车辆也都是以实名、实体收录的，这些刻画真实的各式车辆也让整个游戏变得更加生动。而且，从跑车到小型经济货车，从消防车到出租车，类型一共多达30种，玩家可以从为数众多的车型中任意挑选。



凯迪拉克



Hama—H2



MINI COOPER



SSR



新甲壳虫RSi



CorvetteZ06

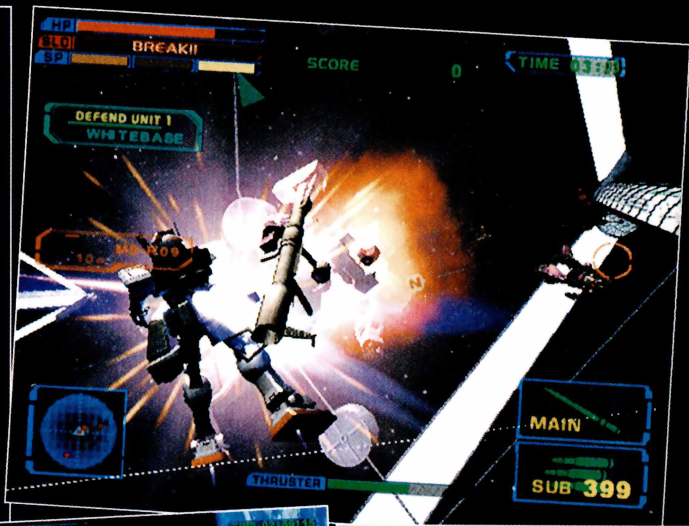
也可以开着 公共汽车兜风!



→除了上边那些比赛用车外，连大型的公交车也将登场！不过这种车如果在城里到处乱开的话，给周围造成的破坏力难以估计吧！?



MOBILE SUIT GUNDAM 相逢在宇宙 机动战士高达







各位还记得失去头部和左臂的高达射穿吉翁号头部的经典场面吗？现在，你终于可以亲自实现这热血的一切了！一年战争将在这里揭开序幕。

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2003.9
	类型：ACT	价格：6980日元	监制：稻垣浩文

2000年12月BANDAI首次发售了PS2版《机动战士高达》，经过近3年的漫长等待后，我们终于迎来了续篇的发表！由于当初《机动战士高达》在日本播出后造成了空前的轰动，所以后来又推出了经过重新编排的剧场版。这次发售的游戏就是吸取了《机动战士高达III·宇宙邂逅》的部分情节而重新制作的。

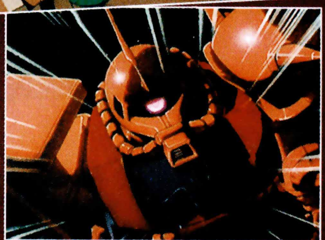
前作主要描写了查布罗基地上发生的战斗，而新作《相逢在宇宙》就像其名字一样以广阔的宇宙为舞台。随着舞台的改变，游戏系统也令人瞩目地完成了向华丽3D方向的进化！

下面就让我们在这精美而浩瀚的宇宙画面中，重温更加真实的一年战争吧。



精妙绝伦的影像！

游戏中穿插了大量经过重新制作的精彩动画，而且这些动画的素质也有了极大的飞跃。除了可以让高达迷看到流泪，普通玩家也会拍手叫绝。

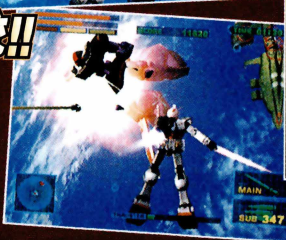


↑一动画画面的素质比前作有了很大的飞跃，期待！

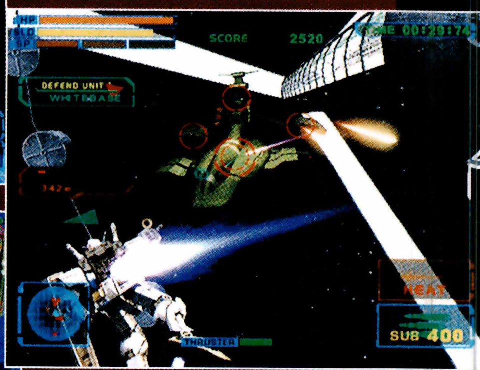
焕然一新的系统!!

虽然游戏情节延续了“机动战士高达”的剧本，但是系统却焕然一新！莫非是将两个系统相互融合，为我们带来了未曾有过的激烈鏖战吗……？





体验更加卓越的爽快感！



←↑除了逼真的画面外，游戏的速度感和魄力也令人惊叹。系统方面请留意今后的续报！！

FIRST·高达的最终结局在这里游戏化!!

绫人面前有四条不同的道路在等待着他

根据各场战斗的结果及主人公绫人的行动，游戏的情节会向不同的方向发展改变，这些变化大致会分成4个。比如与原作相近的站在TERRA一方的立场，与穆族作战的“TV篇”，赞同母亲想法的“穆族篇”，为巴贝姆财团效力的“巴贝姆篇”以及其他的原创剧情。

TV篇



与原作相同，绫人与东京JUPITER对立，为了打倒α小队和MU展开战斗。



穆族篇

以创造一个让穆族实体化与人类共同生活的世界为目标的穆族篇。主角要和TV篇中的敌人麻耶及久远一起并肩作战。





巴贝姆篇

在这个按照巴贝尔的命令与TERRA抗战的剧情中，



MU还是TERRA或者是…由绫人选择的“if”的世界

FOR "PLAYSTATION2" SUMMER 2003 IN STORES

RAHXEPHON

苍穹幻想曲

17岁生日那天，绫人所选择的命运到底是?驾驶着RAHXEPHON作战的对手究竟是谁?这就是描绘“if”的3D动作游戏。



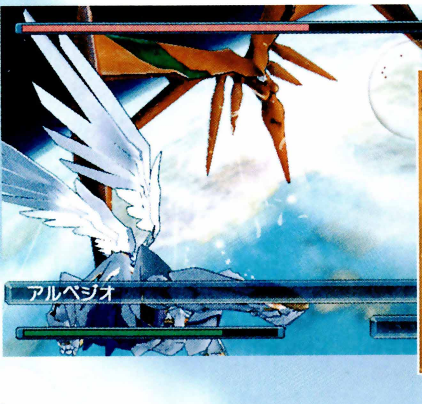


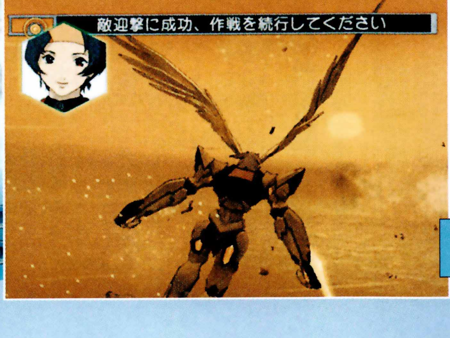
以3D进行的突发事件基本上以TV版为主题。左图就是将敌人引诱到不可知领域的绫人。

反复观看RAHXEPHON和MU的战斗画面

RAHXEPHON和MU之间一直进行着无休止的较量，所以游戏在剧情的中途也会插入和敌人的人型超兵器“MU”的战斗。当然，玩家决不能胡乱的攻击敌人，必须首先得到司令部关于对方弱点的情报，然后再有选择性的攻击敌人。RAHXEPHON会随着战斗不断成长，逐渐掌握超强力的必杀技。

战斗将在天空、宇宙等各种各样的地方展开。在攻击敌人时，玩家可以充分利用这个广阔的3D空间，自由驰骋翱翔的同时看准时机进攻。







在翼神传说中登场的众多角色

随着游戏的进行，玩家可以遇到很多个性丰富的角色。通过对话可以提高他们的好感度，当好感度达到一定程度的时候，就会有突发事件产生。

PS2			
厂商：BANDAI		发售日：2003年7月	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——	

PROJECT GOTHAM RACING 2

前作精致的画面和逼真的场景一直是被称赞的焦点。现在这些压倒性的优势再度融合于《都市赛车计划2》中,同时经过反复琢磨后的新作也很有特色。这次就让我们来看看参赛的日本车有哪些吧!!

都市赛车计划2

XB	厂商：MICROSOFT		发售日：2003年冬
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

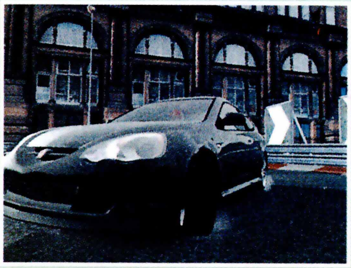
日本的本田跑车决定出现在这个世界
PGR2的参战决定!

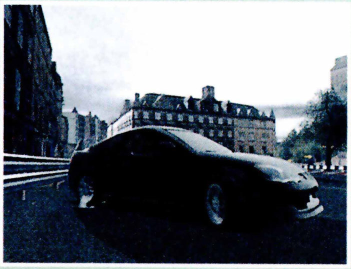
本作的比赛场景忠实再现了世界各地的著名都市，游戏中玩家们可以驾驶着时尚美丽的赛车穿梭于大街小巷。这次除了有法拉利等举世闻名的超级跑车加盟外，同时也将出现日本的本田赛车。说起本田系列赛车，该车种不仅在国际级的F1赛事中有着非常出色的成绩，同时在跑车界也是相当的名声显赫，大概正是这两项优势才使得本田赛车能够被收录在本作中吧。总之，喜欢本田赛车那种细腻风格的玩家们这下可以大满足了!



NSX-R

该车以普通的NSX为基础进行了大幅度轻量化,轮胎和发动机等全部经过重新调谐的特殊车型。该车凝聚了本田的最高技术结晶,但是其1000万日元以上的天价也令人为之咋舌。





INTEGRA TypeR

这种本田跑车在设计上变得更加合理。该车曾在日本十胜24小时耐力赛中轻松夺冠。由于它在全世界也屈指可数的优越性能,所以不但在日本国内而且在欧美地区也获得了用户的广泛好评。



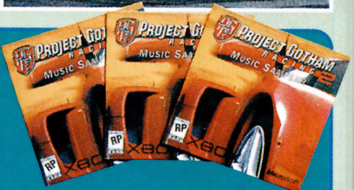








通过抽奖可免费得到E3会场上派发的游戏单曲CD!



这就是在前不久刚刚闭幕的E3会场上所发送的免费宣传品，CD内录有10首预定要在游戏中使用的曲子。不过，即使是在日本也只有3个幸运读者才能通过抽奖得到这份极具收藏价值的CD。

SAMURAI 侍2



2002年2月，一个引起了巨大好评的动作冒险游戏《侍》诞生。经过系统的进化和众多新要素的追加后，一个更加精彩的续篇现在终于公开了！！

PS2	厂商：SPIKE	发售日：2003年10月
	类型：AVG	价格：6800日元 / 其他：——

剑客动作时代剧「侍」的第二弹登场!!

像古装时代剧的动作场面一样充满魄力的战斗，自由度极高并博得众多玩家欢迎的《侍》系列第2弹登场！本作的主人公是突然出现在某个小镇上的穷困浪人。他的真实身份？他从哪里来的？这些全都是个谜。到底这个浪人是成为后世口中所传颂的英雄，还是变成没能在历史上留下名字就消逝而去的过客，这些都会由玩家的每一个选择和行动所决定！由于每次玩的时候情节都会有所变化，所以玩家们可以在本作中感受到武士们各种不同的人生。

坚信自己选的生活方式!!



←系统上采用了和前作一样的动作冒险，究竟是帮助弱者还是加重自己所犯的罪恶，这些也都要由玩家自己来判断。

选择你喜欢的造型开始游戏吧！

《侍2》的主人公并没有固定的设定，这个突然出现的浪人叫什么，长成什么样子，这些全部都交由玩家自己来决定。游戏开始的时候，玩家可以事先决定自己心目中主角的样子。现在我们就为大家介绍三种可以选择的类型。

狂武者类型





←↑看起来像一个梗直型剑客？前所未有的战斗开始！

青年类型



→↓角色外表看起来并无显著特征，这样是不是可让玩家们更容易融入到游戏中去呢！？

达人类型



→如果选达人类型的话，你就将作为一个严于律己的武士生存下去。

幕末之时，以贸易兴旺的出岛"天原"为舞台

今作的舞台是一个叫作"天原"的日本出岛。"出岛"是日本在幕末进行锁国政策时，惟一允许与其它国家进行贸易交流的地方。所以在出岛上渐渐聚集了很多珍奇的东西，混杂生活着各色各类的人种。可是在这同时有人类就会有的权利和纷争也随之而至了。天原就是这样一个鱼龙混杂的地方，城镇、各种设施等被分成了数个区域，有繁华的街市也有充满灰暗的角落。这次，我们就为大家介绍其中的两个地方。



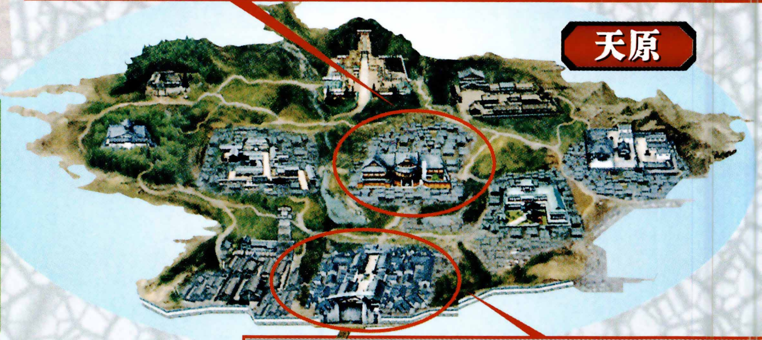


天风镇



天原最热闹繁华的地方。一开始"天风"这里只是建了些小酒馆，后来随着美发店等各色商店的出现，天风镇逐渐变成了天原时尚流行的中心地带。

天原



故事概况

世界各国船只的不断涌入，日本的锁国政策也一天天变得摇摇欲坠。这个故事就是从远离日本江户的天原开始的，为了不让幕府找到"取消"的借口，天原奉行所开始整顿治安，连一些琐碎的小事也不放过。挣扎在贫困和暴政之间的当地居民又受到靠暴力横行的青斗组的压榨。各种不满、意图逐渐催化发酵。某天，在一个肮脏小镇的角落，一个浪人和少女相遇了……一个被历史淹没的故事再度浮现出来。那个浪人在天原到底看见了些什么，又完成了什么事业，一切的结局只有"你"才知道。

浪人们的据点



↑玩家可以在旅店、茶馆里暂作休息，受伤的时候也可以到这里来治疗。

一个浪人在这个小镇的角落和一位少女相遇了

在《侍》这个游戏系列中，主人公将会做出怎样的一番事业完全是由玩家自己来决定的。根据在事件中发生的分支选择不同的回答，情节也会产生不同的变化。在前作中不论选择参加三股的敌对势力任何一方，故事剧情的展开也会相应发生巨大的变化。那么《侍2》中也会出现许多不同的势力吗……？想知道的话就只有等待我们的续报了。不过这次，我们就先为大家介绍在游戏开始的时候，正在流浪的主人公遇到不知名少女的这段故事。当然，在这短短的一段剧情中也会有很多的选项出现哦，你该如何决定主角在今后的命运呢？

分支选项出现！





←一位少女将饭团给了因饥饿而昏倒在街头的主人公。

胆怯的少女





←少女被浪人粗劣的言行举止吓到，害怕地转身离去了。



如果抛弃她离去的话……



↑这时也可以选择冷酷的离去。少女的命运到底会怎样？





←↑这个曾经帮助浪人的少女，遭到3个身高马大男人的无理纠缠。

天原的繁华街道









←↑林立着棕红色建筑的小镇。在这里是否可以买到从欧洲运来的各种奇珍异宝呢？

大手门

凡是来到天原的人一定会先到这个小镇来。因为有着作为来往旅人据点的作用，所以从旅店到茶点一应俱全。而且这里看起来似乎还有不少的仓库。







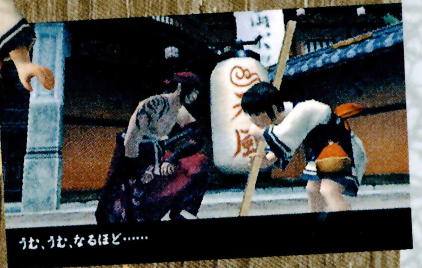
↑→通过大手门后马上就可以看到第一个关卡，官兵正在检查来往的路人。

登场人物 和花楼“天风”有关的众多人物

这里我们将为大家介绍几位在《侍2》中出现的人物。当然，除了我们介绍的这些以外，《侍2》中还有很多站在不同立场、持有不同主张的人也将登场。最后你将成为谁的武士呢！？

天风的少女





虽然不会说话，但心地却非常善良的女孩。由于她无法表达自己的内心，所以没有人知道她的名字。她也没有任何亲人，靠给人干杂活维生。然而当她见到别人陷入困境的时候总是无法放下不管，还经常把自己的饭分给流浪的野猫野狗。

舞风

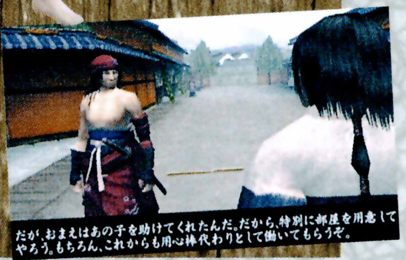


在“天风”最受欢迎的花魁，虽然怀才不遇但仍然坚强不屈的生存着。看起来好像是对无亲无故的少女非常严厉，其实是为了教导她生活的艰辛，内心比任何人都要关心这个女孩，是个外冷内热的人。



团八

在“天风”打杂工的团八。观察能力极强，所以是个万事通。由于最近天原的骚动不断，所以他现在正到处寻找可靠的保镖……



保护少女！！



↓他果然没有抛弃少女自己走掉！尽管不知道青斗组的来头，他还是一下子就将对方打得七零八落。







众人这次的相遇对“天原”来说究竟意味着什么呢？



←↑迅速轻松地赶走了青斗组！三个人留下一句“要回来报仇”的话转身就跑了。少女对浪人敞开心扉，希望他能够到自己住的天风来。


“矩阵”就在这里。
ENTER THE MATRIX
WRITTEN AND DIRECTED BY THE WACHOWSKI BROTHERS
NOW ON SALE!
游戏预定售价6800日元
超动作
WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM
VILLAGE ROADSHOW PICTURES
ATARI
BANDAI
BAN DAI
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE

编辑点评

6月15日 ▼ 6月30日

NEW GAME CROSS REVEIEW

全机种13部

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

SILVER

高级战争2

发售：2003年6月15日



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：SLG
媒体：卡带

卡通风格的战略游戏，游戏的基本玩法和大战×相似，游戏的难度不是很高，适合低年龄喜欢打仗的玩家。有兴趣的可以来试一试。

SILVER

MOTHER 1+2

发售：2003年6月20日



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：RPG
媒体：卡带

任天堂的不朽RPG名作在GBA上的复刻版本，大家如果有机会的话最好看一下《掌机迷2》上的该系列介绍，那里有比较详细的介绍。

太空频道5

发售：2003年6月22日

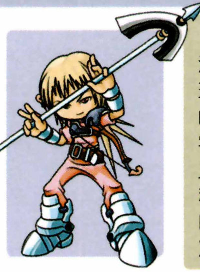


机种：GBA
厂商：SEGA
类型：音乐ACT
媒体：卡带

SEGA最著名的音乐游戏的GBA移植版，除了音乐的质量不能和DC版相比外，其他方面都忠实原作，是掌机上的音乐游戏精品。

评论人

MASCAR



本次评论作一看好游戏不少，但是仔细发现大部分都是以前作品的续作，好像只有头文字D能算是一款真正意义的新游戏。不知道这种靠冷饭过活的日子啥时能结束，大夏天的吃凉的会闹肚子的。

高级战争2：最早在1代推出的时候，本人就很喜欢这个游戏。如今2代比起前作有了不少提高，增加了不少新的武器和兵种，关卡任务的数量也变多了。可能是考虑到这种卡通风格游戏的玩家群，游戏的难度仍然不高，让人有一种战争过于轻松的感觉。

MOTHER 1+2：真是好游戏呀！自从做完了上期掌机迷的MOTHER历史回顾，回去立刻找来了两部老游戏重新体验了一下，不过由于本人对日语是一窍不通，只好玩玩美版。如果这个GBA移植作能推出美版的话，偶一定会花大时间去认真玩一玩的，现在……先等等吧。

太空频道5：游戏的内容不用多说了，几乎玩过DC的人都会对本作印象深刻，当初本作与JSR还有CT同时宣布要在GBA上推出的时候，确实让本人很高兴。但是后来看了CT的拙劣表现，让我的信心大减。好在本作的素质还算不错，喜欢在掌机上玩音乐游戏的朋友不要错过。

星尘大海



在六月底七月初的这段时间里，让人颇期待的就是幻侠乔伊和恐龙危机3这两款动作游戏巨作了，但由于两作都不在主流机种上推出，所以对这两作感兴趣的玩家就多多留意我们电击收藏中的影像介绍吧。

高级战争2：很有趣的SLG，虽然没有火纹的那种气势，没有机战的那种底蕴，也没有奥伽的那种严密，但独特的系统和QQ的角色造型很有让人玩下去的冲动，任天堂长项就是制作这种让人不知不觉融入其中的游戏，在此强烈推荐给修练完烈火和OG的玩家们。

MOTHER 1+2：一盒卡中两作极长无比的RPG，对于任迷和RPG迷来说这可是天大的好事，不过满天的蝌蚪形文字可是对耐心和毅力的考验啊，在饱受究极RPG画面冲击的现在，有多少玩家能像过去那样一如既往的抓着一个(其实是两个啦)游戏不放呢，同情那些随大势的人们。

太空频道5：果然又是SEGA，虽然本人对DC上的该作有颇高好感，但还是不愿看到移植到GBA上的该作那种似是而非的3D画面及颇怪异的音乐，像这种富于音乐表现力的游戏在GBA上出现不能不说是对GBA机能的高估，或者还是厂家本身就没有移植的诚意而仅仅想赚钱呢?

K1



中文版樱大战3终于入手，本人那PⅢ800的CPU与TNT Ⅱ 32MB的显存居然能带动游戏，真不知道该庆祝还是该诅咒……最关注的翻译质量没的说，确实比前作要强出太多，虽然瑕疵还是有的……

高级战争2：一款模拟现代战争的战略游戏，感觉上有点类似梦幻模拟战式的现代战争版，要求玩家合理运用不同的兵种与现代武器去消灭敌人。如果嫌难度不够高的话，那么在一周目穿版后的商店里买到的hard二周目一定会令玩家满意的，推荐给喜欢战略游戏的玩家。

MOTHER 1+2：本来是当年很经典的RPG游戏的移植作品，最大的特点就是“完美移植”，个人感觉画面音乐什么的强化得不是很多，惟一的好处就是可以随身携带随时拿出来玩吧。如果以前没有仔细玩过本作的话，那现在倒是可以趁此机会重新温习一下这经典游戏。

太空频道5：移植自DC版的一代，难度也不是很高，看得出来SEGA在移植的时候态度相当认真呢，游戏中一些细微的环节几乎与DC版的一样，乌拉拉那妩媚动人的舞姿再现于GBA上。此外，还可以动用秘籍而不用操作就可直接欣赏乌拉拉的正确舞姿动作。

星川明人



终于度过了游戏淡季，接着就要应对铺天盖地的大作攻击了，首先就是《半熟英雄对3D》，实在是超级兴奋！加之本期制作这个游戏的攻略，打得明人不亦乐乎，人生已经没有遗憾了！本期大推荐！！

高级战争2：一款中庸级的SLG游戏，有了前作的制作经验，本作中的各类系统、设定等等显得更加成熟，而且敌人的AI似乎也得到了相当程度的提高，不过音乐方面的水平表现平平，很多旋律总是能找到前作的影子。其他细节方面的刻画有些不尽人意，有偷懒嫌疑。

MOTHER 1+2：任天堂最经典的RPG游戏移植到了掌机平台，想必诸多FC时代出道的玩家会相当感动吧。游戏的移植相当成功，在保证原汁原味的前提下，游戏的画面与音乐得到了一定程度的强化，并且增加了部分新要素，不过也多了些BUG，幸好还不至于影响游戏性。

太空频道5：不知道SEGA是不是受到了那些欧美公司的传染，竟然也不过脑子就把游戏向GBA平台移植，其后果就是又糟蹋了一款不错的游戏。GBA的机能不错，但说句实在的，它还没有足够的资本运行较大的3D游戏，原作中那些很有味道的音乐也都变成了电流声。

2003年6月12日 怪兽之门



机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：SLG
媒体：卡带

类似收集怪物卡片的游戏，本作是系列第二作，战斗方式和以前的奥伽战争1代很相似，总之属于小品级游戏，没事干可以玩玩。

有人说这是KONAMI的特鲁内克大冒险，我觉得也有点像，因为游戏里的迷宫实在是太令人头疼了，好在利用卡片进行各种战斗的系统还算是有点乐趣，否则真的要让人昏昏欲睡了，如果你觉得最近实在是不知道该玩啥好，那就来玩玩这个游戏吧。

有多少人看到该作会高兴的叫出来呢？KONAMI在掌机上推出的该作沿袭了其一贯的“质量不低式”制作传统，画面在GBA上看来也是位居中上，其实在掌机上推出这种颇有动作性的游戏还是非常合适的，在真正强作出现前还颇能抢夺一些玩家们的银子呢。

感觉上非常类似《风来西林》并且加入了卡片系统的SLG游戏，不同职业的能力特点也都还算是中规中矩的老传统，各种各样的卡片应该是最大的卖点，只不过……不知为什么这游戏玩的时间长了会有种厌烦的感觉？可能是由于最近身体不好吧。

有些类似《特鲁尼克大冒险》的RPG游戏，游戏是以接受任务的方式进行的，诸如消灭怪兽、取得道具等等。在战斗中，角色的行动全部取决于所持的卡片，这些卡片可以通过多种途径取得，很值得研究就是了。总的来说还算是款不错的rpg游戏。

2003年6月20日 重装机兵2改



机种：GBA
厂商：DATA EAST
类型：RPG
媒体：卡带

以各种坦克战车为对象的RPG游戏，本作是SFC上的2代强化后的移植版本，有兴趣的可以来试一试。

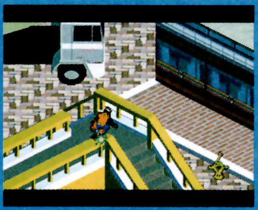
DATA EAST这个厂商感觉已经很长时间没有给我们带来新作了，所以突然扔给我们一个陈年冷饭倒还是让我觉得有些感动，但是冷静下来后发现并没有想象中的那么好，对于我们这种快要退役的游戏人来说，这种东西的吸引力真的已经很有限了。

非常中规中举的RPG系列，在GBA上还可以玩到这种FC时代特有模式的RPG不知道是玩家们的福气还是厂商的悲哀，不过星尘坚信玩游戏时只要有好的心情就不会挑剔游戏品质的，但很多游戏并不能给人们带来好的心情呢，仅向RPG狂人推荐这款游戏。

FC时代起就已经是相当经典的作品，SFC上的续作仍旧是大受好评，但是10年后作为移植作品移植给了GBA却完全是炒冷饭的感觉，画面质量退步不说，就连音乐也受掌机机能的影响不如以前了，充其量可当作怀旧作品重温一下，比较期待中文版。

这是当年在SFC上小有名气的RPG游戏的移植作品，角色在游戏中驾驶坦克四处冒险，并且可以收集各类坦克，从第一作开始，这种设定就将它定性为了另类的RPG。移植的水平一般，没有得到太大的强化，不过坦克的种类倒是有所增加。

2003年6月27日 街头涂鸦GBA



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：卡带

SEGA的同名动作游戏GBA移植版，由于机能的原因，本作的画面表现采用了斜45度角假3D的形式，整体效果还算是令人满意。

原本以为本作会和GBA版疯狂出租车一样成为超级垃圾，没想到玩过之后感觉还不错，虽然由于GBA的机能原因，DC版那种艳丽的卡通渲染风格画面变成了相对比较粗糙的平面背景，但是人物动作的流畅程度完全和DC有一拼，和疯的完全不是一个级别的游戏。

又见SEGA移植作品，和前面大家见到的太空频道一样，本作也是非常的不适合在GBA上出现啊，原因有二：1、GBA表现不出那种颇具视觉冲击力的速度感，2、原作极强的音乐节奏在GBA可怜的音源处理能力下太难有效果了，广大的游戏收集狂小心受伤。

还是一款优秀的世嘉移植作品，移植度也相当完美，原来作为DC上卖点的独特的卡通渲染画面到了GBA上韵味仍然保留。虽然音乐有一定程度的简化，但是那独特的带有DJ风格的音乐风格还是与DC版相同，喜欢原作的玩家一定得试试。

刚刚已经说过了，SEGA一定是害了疯病才会做出此等勾当……虽然保留了原作的动作、各种地形，但是已经完全没有了涂鸦那种流畅、华丽的感觉，所剩下的似乎只有满屏的锯齿和毫无新意的关卡设定，实在是怀念家用机平台的涂鸦感觉。

SILVER 2003年5月26日 头文字D 特别舞台



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：DVD

在街机上备受好评的赛车游戏移植到PS2上，游戏中加入了大量原作漫画的情节，是近期不可多得的赛车精品，喜欢漫画的更是不能错过。

本作的街机版本曾经在日本街机排行榜上停留了很长时间，现在我们这些玩不到街机的人终于有机会体验一下这个优秀的作品了。抛开那些没有什么意义的移植画面比较，光是原作中那些角色登场亮相就已经让我们很高兴了，不要把她和街机版比较。

终于……终于啊，SEGA有像样的游戏出现了，来自同名的动漫作品，讲述男人和车的故事，超越极限是该作想要表达的一切，有见过在不断交代剧情的赛车游戏吗？有操作动画角色在公路上和对手竞速吗？那么你就在游戏里实现车手的梦想吧。

老早就听说过有漫画版与动画版但一直没机会看，听朋人说这次的游戏是完全忠于原作，看着别人玩了一会觉得速度感确实蛮强的。街机版虽然没有机会玩到，但是现在有了家用机版也可以满意了吧，有机会应该看看原作？还是看看有没有时间吧。

火的要命的漫画改编的游戏，前几作的游戏水平欠佳，幸而移植自街机平台的本作制作得比较出色，故事的展开是完全按照原作的进程，那多如牛毛的车子也一一被收录，不过玩家能够在故事模式中驾驶的却不多。个人认为三条主线的展开模式是最出色的。

SILVER 2003年6月26日 三国志战记2



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：SLG
媒体：DVD

战棋三国游戏的最新作品，本次的2代对战术进行了大幅度强化，游戏的难度也随之提高，是战略迷的佳肴，同时也是菜鸟的恶梦。

早在SS时代，偶就对《三国英杰传》这种战棋三国游戏非常感兴趣，如今的《三国志战记2》可以说就是一个强化版本。本作比前作的难度有了很大的提高，偶刚玩到第二关就感觉有些吃力了，看来要全身心投入到游戏中才能体验到真正的乐趣。

光荣没有让玩家们失望啊，以CG画面表现的战斗极具魄力，各个武将的造型也跳出了三国志系列的框架，非常的抢眼。新增的吕布势力非常强劲，连锁的战法比起前作基本未变，华丽而不失魄力的CG过场再次证明了三国游戏必须由光荣来制作，大推荐！

新作中最值得注意的就是所谓的“新·战法连锁”系统，只要玩家将比前作还要丰富得多的战法运用得当，再配合武将之间的友好度，创造出强力的连锁战法根本不是什么难事。此外，新加入的吕布篇剧情以及吕布妹妹的登场也算是卖点之一。

又是最会骗钱的光荣制作的游戏，感觉距离前作发售也不是很长时间啊，实在是……要说本作中的变化嘛，系统更加完善了，多了条吕布的故事路线，其他就没什么了。不过讲句实话，明人打这个纯粹就是为了吕布的路线，想必很多玩家也是同样吧。

2003年6月26日

维奥莱特的工作室 古拉姆纳托的炼金术士2



机种：PS2
厂商：GUST
类型：RPG
媒体：DVD

炼金术士系列最新作，在PS2上推出后无论是画面还是系统都有了一定程度的强化，但是属于换汤不换药的典型代表。

虽然本次的新作在细节的制作上有了很大的提高，但是游戏的本质并没有发生什么变化，游戏中虽然加入了大量全新的制作课题，但是给人一种换汤不换药的感觉，总之这种游戏恐怕只有特别喜欢的玩家才会玩吧，我只能算是一窍不通了。

终于在PS2上见到了炼金系列的最新作，清新的画面的确是让陷于3D世界包围的人们久违了，经营加冒险的结合给人非常自由的感觉，形形色色的个性角色更是让人感觉到游戏制作的细腻，游戏的冒险部分相对的难度低些，谁都能玩的游戏。

也不知道该说系统是旧瓶装新酒还是新瓶装旧酒，总之感觉上与以前分别不大，毕竟是系列的延续作品。不过一些游戏细节做得还是很不错的，现在的炼金术士已经找不到当年的感觉了，就像生化系列，不过还算是能玩一玩，不像某些垃圾。

想象这个系列的第一作《炼金术士玛丽》，的确是一部非常有创意而且出色的的游戏，不过系列发展到今天似乎已经很难再有突破了，各类的设定都给人一种在硬撑门面的感觉，很多的地方都可以找到前几作的影子，姑且把它当作是正在寻找新的突破吧。

2003年6月22日

合金弹头3



机种：PS2
厂商：SNK
类型：ACT
媒体：DVD

同名街机游戏的PS2移植版，街机版在3年前就已经登场，本作属于典型的超级冷饭，街机5代计划年内发售，应该很快就可以玩到了。

首先，这是一个3年前的街机游戏；其次，这是一个十几年前街机基板上的一个游戏；最后，就是这样的一个过时游戏还要让人忍受不停延期的乐趣。如果你想玩合金弹头3，MASCAR推荐你用电脑上的Kwaks模拟器来玩，没有读盘，手感完全移植，比这个强多了。

在这个年头还可以看到这款优秀的射击游戏的确是玩家们的福气啊，爆机后的几个小品让人很容易投入其中，较快的读盘速度也算是对得起PS2了，不过说起游戏画面来虽然是PS2上难得一见的二维表现，但还是没有在解像度上有所提高，没有上进心的厂商啊。

也算是够水准的冷饭，个人认为本作是系列中最强出色最好玩的一作，凭借PS2的机能完美地再现了火爆与搞笑的气氛。新增添的两个小游戏确实很有趣，双人对战与操纵莫丁士兵营救莫丁元帅的创意很不错，尤其是后者，论难度绝对不在主模式之下。

过了N年之后才移植到家用机平台，不知道为什么会这么长时间。在主线部分家用机版与街机版完全相同，在穿版后会增加两个小游戏，一个是控制敌军去救秃头将军，很有难度。另一个比吃的，看谁吃到200公斤……好肥呦～可以二人同乐，推荐。

SILVER

2003年7月3日

R·TYPE FINAL



机种：PS2
厂商：IREM
类型：STG
媒体：DVD

大人气的射击游戏系列最新作，游戏仍然是采用了3D背景2D卷轴的射击模式，画面质量很高，但是难度较大不易上手。

国内的不少玩家都对本系列不是很熟悉，本系列绝对是家用机上难度最高的射击游戏系列。游戏的画面非常有震撼力，如果有机会的话，你可以把PS上的前作找出来看一看，相信你会对家用机射击游戏有一个全新的认识，本期点评特别推荐。

在射击游戏少之又少的今天，厂商还有勇气推出这款STG不由得让人觉得它对该作有很高的自信呢，实际上手后也被游戏的确实品质所吸引，没有纵版射击中的枪林弹雨，取而代之的是充满技巧性的操作，比起被敌机追杀的感觉，这也是少有的一种射击游戏啊。

PS2上射击游戏本来就少，这次这个游戏的推出算是继大往生之后的另一个值得一玩的射击游戏，最后可多达五十多架可选择的战机实在是令人有点眼花。AI对战模式也挺不错的，什么机体相性以及攻击守卫方针制定等等，也值得琢磨琢磨。

前作是PS平台的究极射击游戏，但是本作似乎没有了原来的感觉，游戏难度下降不说，游戏的手感似乎也没有从前那么出色了，不过在现在的PS2平台上也已经算是相当不错的射击游戏了……或者说PS2能够作为大作的射击游戏太少了。

GOLD

2003年6月26日

半熟英雄对3D



机种：PS2
厂商：SQUARE-ENIX
类型：SLG
媒体：DVD

家用主机上少见的即时战略游戏，游戏的战斗画面是多人混战，有点像SS的龙之力量，请大家看看本期明人的攻略。

恶搞主义的典型产物，非常符合某些现代人的BT心理，比如说本文的攻略作者星川×人。游戏中的战斗场面让人看了就想笑，在某章中甚至出现了某位自称是SQUARE社长朋友的人物，让人联想起了世嘉嘉嘉那种自我解嘲。不好，难道我也有些BT？

通过游戏的试玩，发现这是一款很“极端”的游戏，作为SQUARE和ENIX合并后发行的第一作，本游戏没有不惊世骇俗的道理，大人气的搞怪声优，充满恶搞的角色设定，让人忍俊不禁的战斗画面，绝对富有想象力的过场动画，一切决定了该作的圆满，10分决定。

光是看着开场的动画就已经能让人捧腹不已了，进入游戏里更是时不时就抖出一个包袱（不是相声）。战斗中的画面2D与3D的结合实在是有够独特的，无论我方还是敌人几乎全部都是以傻乎乎的形象登场。不过搞笑归搞笑，论起难度来可还是不含糊的。

因为前几作制作的都是中等偏上的缘故，对本作也就没抱有太大希望，哪想发售之后瞬间疯狂状！做得实在是太混了！不论是剧情、角色还是蛋兽，就连音效都是混到极点！攻略展开2小时后便与总帅达成了共识：这个游戏的监督应该拖出去埋了！

SILVER

2003年6月26日

恐龙危机3



机种：XBOX
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

以猎杀恐龙为主要乐趣的动作游戏，游戏的整体画面移动速度过快，和以前恐龙危机的风格完全不同，非动作迷恐怕很难适应。

从一开始在新作情报中介绍这个游戏，我就觉得她和PN03等CAPCOM的新风格动作游戏很像。游戏的画面稍有些灰暗，完全没有最早恐龙危机1代时候那种鲜明的色彩感觉，尽管锯齿少了很多。看来恐龙危机这3代的巨大变化本人还是有些接受不了。

作为CAPCOM在XBOX上的大作，本作的过场动画确实有魄力，不过老卡的一再宣传和造势也不能掩盖本作在剧情和创意上的贫乏。游戏的难度颇高，而可怕的外星恐龙也过于想消灭主角了（有仇？）游戏画面也表现平淡，全篇亮点很少，可惜了这个系列了。

看来CAPCOM想让恐龙危机系列彻底摆脱生化的影子，在外层空间的宇宙移民船上……尤其是这巨大宇宙船可变形的特点以及充满金属感的内部环境，突出了不同于前两代的视觉感受，让玩家感觉在完全科幻的环境下去打白垩纪时代的生物，这感觉确实怪怪的。

本作已经完全变成了动作射击游戏，而且刚开始的时候总要向着屏幕跑，实在是让人很腻味，初期的战斗部分也很无聊，不过游戏后期就好很多了。画面借由XBOX的技能得到了很好的发挥，不过影子还是《VERONICA》那种：一个黑圆圈。

PLAYSTATION2

半熟英雄对3D 攻略姐妹篇：蛋魔大图鉴

其实原来是打算将这部分放在攻略中的，但是由于攻略的页数有限，就只好来这么一个攻略姐妹篇了。

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2003.6.26	
	类型：S · RPG	价格：6800日元	其他：——

难得的恶搞大作，游戏中的笑料搞到令人喷粪，而这些恶搞的重点则有很大部分是蛋魔，为了大家能够更加深刻的喷粪、不是！搞笑！特此收集的部分比较常见的蛋魔图鉴放上与大家同乐，至于隐藏蛋魔似乎是随机的样子，明人的路行鸟是在第7话的洞窟中抓到的，大家也都多试试吧～

パワーエッグ

就像从名字“力量蛋”上看到的一样，这种蛋中充满了力量。可以呼唤出使用强力攻击的蛋魔。竭力推荐!!



ポビンコ HP:360

【大增殖】从ポビンコ的蛋中孵化出来,给敌人一定的打击。

【天敌】让宇宙メダカ攻击敌人和自己。



ニンフ HP:370

【うつふんウインク】用恐怖的大眼睛让敌人停止行动。

【肉体美】让对方看自己的肉体美,然后连续攻击敌人。



エルフドラゴン HP:380

【かわいいツメ】用爪子挠敌人给与对方打击。

【かわいくはばたく】使用不可思议的鳞粉让敌人的速度迅速下降。



べびーモス HP:400

【でんぐりがえし】非常可爱的咕噜咕噜骨碌着攻击敌人。

【おぶさる】背着敌人迅速往地上摔去。



モーグリ HP:450

【トライデント】使用三叉戟朝着敌人连续戳去。

【とつしん】让对方一击即死。但是对BOSS无效。



チキチキムーチョ HP:370

【かんびょう】弟弟制作的哥哥喜欢的东西,回复HP。

【チキンラン】装作像兔子一样的逃跑攻击敌人。

スーパーエッグ

万能类型的蛋。从超级蛋中呼唤出的蛋魔，借助它们可以使出一些特殊的技巧。



うさピノ HP:410

【の】旋转着撞向敌人给其损伤。

【にんじんミサイル】发射胡萝卜导弹攻击敌人。



爱の使者 HP:370

【爱の光】照射爱之光，给敌人以轻微的打击。

【抱きしめる】抱着敌人让对方有一段时间不能动。



ジブネコ HP:410

【キシャー!!】用恐怖的脸恐吓对方给其造成损伤。

【モゾモゾ!!】晃动小小的猫脑袋让敌人的攻击力下降。



バーリ・トード HP:420

【鳴きっぱなしジャーマン】提升攻击力,连自己和敌人一起攻击。

【蛙とびこむ水の落とし】冲入敌阵给对方造成伤害。



なると HP:420

【ぎざぎざ】抖动着身体攻击敌人。

【うずまき】让敌人的眼睛转个不停,暂时不能动。



エクスカリバー HP:540

【エクスカリバる】可以将敌人一击毙命,但对BOSS无效。

【マサムネル】抡着头（刀）连续攻击敌人。

イビルエッグ

充满邪恶的蛋。可以呼唤出防御力高的蛋魔。尤其是那些便利的即死系的技巧，对游戏很有帮助。



はぐれタコやき HP:390

【にんじんミサイル】用牙签攻击敌人,自己也同时会受伤。

【ソース】用滚烫的酱汁泼敌人攻击对方。



メイジュス HP:390

【かるく头突き】轻轻的用头撞敌人，给与敌人打击。

【メイクイン】让敌人摔倒，使对方防御力减半。



やよい HP:420

【粗茶】让对方喝下猛烈的苦茶攻击敌人。

【お茶うけ】用茶点降低对手的防御力。



オイジュース HP:390

【头突き】用头使劲撞让对方受伤。

【じゃがいも】给对方以打击，让其无法行动。



ダークエルフ HP:410

【ひとだまくん】一击将敌人杀死，但对BOSS无效。

【ダークフーオス】用黑影包围敌人,让对方的速度下降。



ベノムちゃん HP:500

【うにょ】发出神秘的叫声攻击敌人。

【がががががが】用飞快的速度将身体撞向敌人。



ウゴカザル HP:600

【なぐれっ】就算下达命令也纹丝不动。

【かきむしれっ】就算下达命令也还是纹丝不动。

カラフルエッグ

可以出现一些有点奇怪的蛋魔。其中也有光是可爱但一点战斗力都没有的蛋魔。



ラッパー HP:400

【ラッパ】从怀里突然掏出喇叭攻击敌人。

【ラッパ音】冲着敌人哔哔吹，让对方暂时不能行动。



ケロベロス HP:370

【かみつく】三个头一起上去咬敌人攻击对方。

【しっぽをふる】摇尾巴让敌人的防御力下降。



ランプキン HP:360

【へんなおり】全部角色的HP下降一半（BOSS会下降到8分之7）

【かぼちゃ】露出头的内部，但什么作用也不起。



おめでとり HP:400

【ミカンをおす】用桔子汁给与敌人微小的打击。

【あたためる】自爆给与敌人HP上的打击。（对BOSS无效）



あけまつ HP:330

【ごあいさつ】将敌人HP以外的能力和BOSS替换。

【おもてなし】随意胡乱呼唤出其它的蛋魔。



ピくそ HP:380

【体当たり】运用几何学的动作用身体撞击敌人。

【ポカフェイス】敌人的攻击力上升，自己受到损害。

サイバエッグ

可以呼唤出机器系的蛋魔，由于HP比较低，所以在和BOSS作战时要特别小心。



【ギザギザ】
用锯齿攻击敌人给对方以伤害。

【ウズマキ】
让敌人眼晕，暂时无法行动。

メカなると
HP:100



【サルミサイルだッ!】
就算变成机械也依然不动。

【かくばくだんだッ!】
说什么也绝对不动了。

メカウゴカザル
HP:100

【ブーストパンチ】
发射钢铁之腕攻击敌人。

【すもうタックル】
以士兵作为对手时给予全员伤害。



マシンナイト
HP:300

【ボルトラッガー!】
利用螺丝攻击敌人,自己也会受到伤害。

【御用だ！】
利用十手给予敌人伤害。



ロボット平次
HP:350

いっぱつエッグ

只能使用1次，用完就扔的鸡蛋。可是，其中有许多相当强的蛋魔，大家找找看吧。

【チョコボキック】
让敌人到处都痛的踢脚攻击。

【チョコボレーシング】
来回奔走给予敌人伤害。



チョコボ
HP:480

【凍てつく冷気】
放出温度很低的冷气攻击敌人。

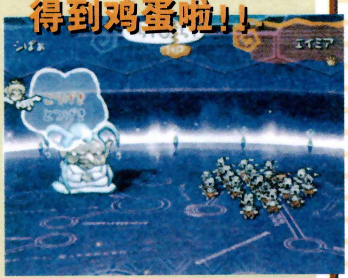
【ダイヤモンド出すと】
放出橡胶，封住敌人1回合行动。



シばぁ
HP:510

得到いっぱつエッグ的方法

要想使用いっぱつエッグ，必须首先在洞窟内发现いっぱつエッグ才行（废话！）。调查いっぱつ蛋后，就会出现蛋魔，玩家要和它全力战斗。胜利后离开洞窟，在别的月份就可以再次发现いっぱつエッグ了。不过这次不用战斗就可以得到いっぱつエッグ。使用这种蛋，可以呼唤出以前战斗的蛋魔。条件虽然难，但是一定要挑战试试看。



↑只有没有蛋魔的将军才能得到いっぱつ蛋。

ピンクエッグ

可以呼唤出机器系的蛋魔，由于HP比较低，所以在和BOSS作战时要特别小心。

【ももび～む】
从眼中发射怪光线攻击敌人。

【しっぽパンチ】
尾巴变成拳的形状攻击敌人。



モモリス
HP:420

【组み体操】
组成椎型失败倒塌后给予敌人伤害。

【旗上げ】
挥动旗帜，自身攻击力上升。



キャプチャー娘
HP:420



ヒュドラ
HP:630

【まきつく】
给予敌人伤害,并且有行动不能效果。

【ウォーター】
呼唤出水波给予敌人伤害。

エラベルエッグ

只有主人公才能拥有的特殊蛋。使用这个蛋可以随机从力量、速度、邪恶、彩色类型之一中呼唤出3个蛋魔，玩家可以任意选择一个自己最喜欢的召唤。



←玩家可以任意选择，不过还是选一个最强的好。

スロットエッグ

セバスちゃん专用的鸡蛋。基本上和エラベルエッグ一样,但是所有可以呼唤的蛋魔会不断在屏幕滚动循环,如果习惯了的话也可以轻松掌握选择想要的蛋魔。



→如果时间掌握的不好说不定就会选中一个奇怪的蛋魔。

くさってる

腐烂臭掉的蛋。使用的时候,只能呼唤出僵尸。僵尸的战斗力可以说是完全为零，这绝对是个没用的蛋。



ゾンビ
HP:600

【ゾンビパンチ】
因为自身的攻击而受到伤害。

【ケアル】
自己唱出圣歌,当然是自灭行为。

最佳使用鸡蛋的方法

虽然可以使用4次鸡蛋，但第1次呼唤出的蛋怪石最强的，第4次呼唤的蛋魔则是最弱的。如果身上的钱有富余的话，就可以多回复几次使用次数。不过，第5次以后就只能呼唤出鸡蛋人了。鸡蛋人的HP为1，是一个绝对白痴而且非常容易死的英雄。



→不要忘记每个月使用巫师回复机蛋的使用次数。



↑和着雄壮的音乐，可怜的软弱的鸡蛋人登场了。

セバスちゃんの说教课程 决不能光是依靠鸡蛋!!

武将召唤蛋魔的次数为4次，每当召唤次数为0后还需要花50单位的资金。而且,随着使用次数的增加，呼唤出的蛋魔也越来越弱。另外,蛋魔打倒敌人得到的半熟值远比将军打倒敌人得到的半熟值要低的多。大部分蛋魔攻击敌人只是让对方变弱而已，所以我推荐大家还是多多使用将军吧,这次是最佳的战斗方式!!



↑用将军打倒BOSS半熟值可以得到大幅的提高。果然还是将军好使得多啊!

大力推荐使用将军!!

世界足球 胜利十一人6 最终进化版

PLAYSTATION2

这里欢迎一切和WE有关的问题，希望大家能把自己的游戏心得体会在这里与大家分享。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2002年12月13日
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

虽然WE7发售在即，但是广大玩家对WE6FE的热情依然不减，仍然有大量的技战术研究投来。上期的元老球星介绍受到了意料之外的好评，这期加大力度，希望大家对于球星的认识不要局限在齐达内、贝克汉姆、罗纳尔多等人身上，老一代球员的职业素质远不是现在球员可以比的。

文/责编 MASCAR



最近稍稍有了些时间，观看了多场比赛。首先是虽有些鸡肋性质但还能凑合看看的联合会杯，前世界冠军法国队在戈武、久利等一批新人的优异表现下，又让人看到了1998年时候的风采；其次就是亚洲杯女足赛，铿锵玫瑰遗憾地输给了高丽人。本人觉得应该把眼光放得长远一些，既然下届世界杯在中国举办，那还不如把本届的机会留给年轻新人，在自己家门口夺冠岂不是更圆满？中朝决战中国队在场上仍然由孙雯等老将担纲，联想到国内不少青年队教练为了取得成绩，不惜使用超龄球员等做法，这种急功近利的做法不能不让人感到担忧。

抛开那些令人心烦的事情，前几天看了一场经典比赛，就是1992年欧洲杯小组赛荷兰3比1战胜德国的那场。一方面对荷兰三剑客的精彩表演叫好，但最让人感动的还是看到了90年代初期那支德国队的风采。那时德国队使用的是5－3－2阵型，门将是伊尔格纳，后卫是科勒尔、布赫瓦尔德、托恩、金茨和布雷默，中场的三员大将可以说是90年代德国最优秀的三人：穆勒、埃芬博格、哈斯勒，“金色轰炸机”克林斯曼和现任德国国家队主教练沃勒尔组成了前锋线。在这场比赛中，德国队尽管有多名主力队员因伤不能上场，但是在世界上攻击力最强的荷兰队面前还是毫不退缩。看着哈斯勒用自己那优秀的脚法不断地威胁着橙衣军团的球门，看着带伤上场的里德尔一次又一次地摔倒在地上，看着范巴斯滕那令人叫绝的射门，看着23岁的博格坎普向人们展现无尽的足球天赋……令人遗憾的是，这两只实力超群的球队先后都败在了舒梅切尔和劳德鲁普兄弟领军的丹麦队脚下，与冠军无缘。截稿时正值北京酷热的夏季，在此多发些牢骚，仅此而已。



↑不知道现在还有多少人能记得这些曾经给我们带来无限欢乐的球员。本赛季结束后，这四位老将都已经告别了绿茵场。穆勒干起了教练，科勒尔在上赛季捧起联赛冠军奖杯后致力于德国足协青少年球员的培养，希望以上诸位能够走好。

Q.你好，我是一个小儿麻痹症患者，我很喜欢玩WE，我只有PS，因为PS2还买不起。我听说巴西著名球星加林查也和我是一样的症状，是吗？（江西南昌 恐兽）

A.能认识你这样一位WE玩家我感到很惊喜，因为你能在游戏中实现自己的梦想。买不起PS2没关系，反正PS上的WE2002也不是什么垃圾游戏，自己喜欢就行，编辑部里还有不少人没有入手PS2。你说的那个人确实是一位优秀的球员，他的腿是有些毛病，但却不是小儿麻痹症。

加林查（Garrincha，1933－1983）加林查原名曼诺尔·弗朗西斯科·多斯·桑托斯。在葡萄牙语中“加林查”是一种小鸟的名字，这种鸟能在原始森林里轻盈、优美而又神速地飞行。多斯·桑托斯控球功夫极佳，个人突破能力强，速度也很快，球迷们就送给他“加林查”这个雅号。后来，世界足坛记住了加林查，却渐渐淡忘了他的真名。

1933年10月26日，加林查出生于离里约热内卢不远的一个名叫格朗德的村庄。在13个孩子中排行老七。生下来就双腿先天性畸形，小时候又遭到骨折的打击，医生断定他是不可能行走的。后来，虽然奇迹般地被治愈，但左腿弯曲，且比右腿长，走起路来就不免一瘸一拐。

从小酷爱足球的加林查没有屈服于命运的淫威，天天坚持刻苦训练，终于凭借惊人的毅力练就了一身绝技。他的两条罗圈腿成了出奇致胜的法宝。假动作逼真，过人技术神出鬼没，人们很难算计他会用哪只脚盘球过人。速度奇快，100米跑达到10秒7，控球、传球、带球技术炉火纯青，强行突破更是拿手好戏，射门刁钻有力。

1953年加林查加入巴西著名的博塔佛戈俱乐部，开始职业球员的生涯。1957年，他被巴西国家队教练费奥拉罗招致麾下，锋芒毕露。1958年，25岁的加林查参加了第六届瑞典世界杯。小组前两场巴西队表现一般，第三场与苏联队决战，加林查和贝利作为奇兵被派遣上场，从此一发不可收拾。加林查像小鸟一样扑来扑去，不断为前锋迪迪、瓦瓦和贝利输送炮弹，充当运输大队长的重任。巴西一路连胜苏联、威尔士、法国和瑞典队，首次捧得世界杯。加林查作为第一中锋入选世界杯最佳阵容。1962年，29岁的加林查参加了智利举行的第七届世界杯赛。当时加林查的球艺处于巅峰状态，在贝利被踢成重伤中途退出比赛的情况下，加林查带领全队卫冕世界杯成功。加林查一人独得最佳射手和最佳运动员两项荣誉，再次入选了世界杯最佳阵容，成为巴西人心目中的民族英雄。1966年，33岁的加林查第三次参加世界杯，和不走运的巴西队一样黯淡无光，赛后，因年龄过大，身体不佳，加林查退出足坛。



退役后的加林查境况十分凄惨，令人深为同情。花钱如流水，经营咖啡店破产，又染上了酗酒的恶习，家境每况愈下，最终贫穷潦倒陷入绝境，与妻子离婚，和8个子女在贫民窟艰难度日。1983年1月20日，饱受病魔折磨的加林查不幸逝世，足坛一颗巨星就这样无情殒落了。值得一提的是，在加林查最后贫困的日子里，曾向昔日的队友贝利求助，贝利对他非常冷漠，难道“可怜之人必有可恨之处”这句中国谚语一定是正确的吗？

Q.我在WE6FE中发现球员拉扯球衣的现象非常严重，身体比较矮小的球员一旦被拉住就很难用速度摆脱掉，这是不是有些不真实呢？（河北保定 斯布拉希斯彼得）



A.拉扯球衣的现象在足球场上属于非常常见的事情，按照足球比赛规则，这种行为属于犯规，但是在实际比赛的判罚中，很大一部分拉扯都不会受到处罚，因为现在球员的拉扯都非常隐蔽，甚至可以说是球员必备的“重要技术”之一。对于这样的行为，以现在裁判的水平也只能是睁只眼闭只眼，除非是特别严重的拉扯行为，比如将对方已经形成单刀突破的队员从背后拉倒，还有在禁区内

将对方拉倒，一般是不会吹犯规的。



在2002年韩日世界杯上，国际足联裁判委员会特别强调了要加强对拉扯球衣的判罚，但是在比赛中这种现象还是屡禁不止。下面的两张图均取自2002年世界杯赛，前页的一张是小组赛乌拉圭对塞内加尔的比赛中，乌拉圭队4号队长蒙特罗从后面拉住塞内加尔队11号迪乌夫，用手抓住对方球衣的一角，手法非常专业，不愧是世界上最阴险的后卫（注：蒙特罗现效力于意甲尤文图斯队，曾经创造了单个赛季得到7张红牌的记录，至今无人能敌）。上面的一张是小组赛中国对哥斯达黎加的比赛，中国队21号徐云龙拉扯哥斯达黎加队5号马丁内斯，在图中我们可以看到这是一个非常明显的拉扯，但是看看后面裁判的手势——继续比赛。说了这么多，就是想告诉这位河北的朋友，WE系列中拉扯都是比较令人讨厌的事情，实际足球比赛中球员有很多办法可以摆脱拉扯，最实用的办法就是——以牙还牙互相拉扯。（笑）相信在即将推出的WE7中，对于这个问题会有一个比较完善的解决方法，你也不要对这种事情过于计较，毕竟这也是足球比赛一种特殊的魅力。

Q.你好，能解释一下WE6FE比赛后对球员评价的详细内容吗？（山东济南 大贝）

A.这不难，其实只要懂日语就行，我找了一个例子，你看一下就明白了。

队员名、出场时间、评分



传球
成功/回数、成功率、传中/回数、成功率

盘带
成功/回数、成功率、移动距离m

射门
得分/回数、成功率、射中球门范围

触球后的动作统计
传球、盘带、射门、其他

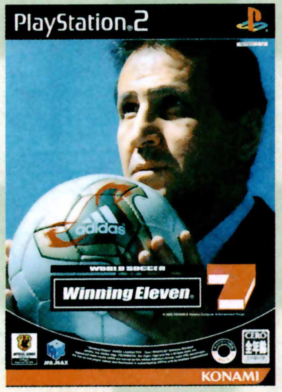
Q.WE7为什么要找济科做代言人呢？就算是要找巴西人，也应该找贝利呀，我没看过济科踢球，他到底有多厉害？（浙江杭州 MQM）

A.在中国球迷心中，巴西最著名的球星是贝利，但是在巴西国人眼中，济科才是最受欢迎的球星。主要有两方面原因：一是济科踢球比较文雅，相比之下更符合“巴西桑巴”的风格，况且球技也不在贝利之下；二是济科为人比较平和，容易得到球迷的好感，贝利则有点……按现在的说法就是人缘比较差，比较高傲，从他对待加林查的态度上就可见一斑。不过，济科在赛场上取得的成就远不如贝利。

济科（Zico，1953－）济科原名阿图尔·安图内斯·科因布拉，1953年3月3日出生于巴西旧都里约热内卢一个葡萄牙移民来的足球之家，父亲曾当过守门员，济科三兄弟也都是职业球员。“济科”是“小公鸡”的意思。他早年攻读医学，是一名儿科大夫。



1966年，13岁的济科进入弗拉门戈足球学校，接受正规训练。14岁时进入弗拉门戈少年队，17岁时进入弗拉门戈青年队，并同时入选巴西国家青年队。1973年，20岁的济科被选为国家队正式队员。



济科身高1.72米，技术出类拔萃，活动范围大，带球突破能力非凡，进攻和射门意识极强。足智多谋，可踢多种位置，攻守俱佳，临场经验丰富，善于掌握比赛节奏，是巴西队的灵魂。

但是，济科的世界杯历程颇为不幸，充满伤感。1974年第10届世界杯赛在出征之前被主教练除名。1978年第11届世界杯赛，强大的巴西队只获得第3名。1982年第12届世界杯赛，巴西队在1/4决赛中被意大利淘汰出局。1986年第13届世界杯赛，33岁的济科带伤出阵，在与法国队争夺半决赛权的比赛中，济科点球踢飞，“世界最强”的巴西队再次惨遭淘汰。

与世界杯命运相反的是，济科个人得到过不少的荣誉。1976年，1977年两度被评为巴西最佳队员和最佳射手。共为弗拉门戈队效力16年，出赛650场，进球630个。1980年为该队夺取巴西全国冠军，翌年又夺取南美解放者杯赛冠军和丰田杯赛冠军。1977年、1981年、1982年三次被评为美洲最佳运动员，1983年被英国《足球世界》杂志评为世界最佳运动员。第十二届世界杯足球赛被选入世界最佳阵容。

1982年，由于世界杯失利而极度痛苦的济科离开巴西，加盟意大利乌迪内斯队。1985年，又回到弗拉门戈队。1989年3月28日，济科在意大利乌迪内斯队举行了告别赛，正式引退。退役后的济科担任过巴西体育部长和巴西国家体育对策局局长，1991年辞职赴日本踢球。目前，济科担任日本国家队主教练。

Q.前两天电视里采访了皇家马德里队负责技术训练的布特拉格诺，能介绍一下这个球员吗？（北京 赵丰）

A.布特拉格诺（Butelagno，1963－）1963年7月22日，埃米略·布特拉格诺·桑托斯出生于马德里一个经济状况良好的企业家家里。1981年，18岁的布特拉格诺选择了皇家马德里俱乐部，先在丙级队，接着升入乙级队，1983年，转入甲级队，成为一名职业球员，开始在欧洲足坛崭露头角。

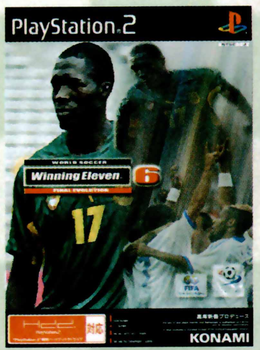
布特拉格诺在门前嗅觉灵敏，善于抓住一切机会把球送入对方网窝，射门“不择手段”，人称贪得无厌的“伊比利亚秃鹫”。在场上英勇善战，体力充沛，前场穿插十分积极，一双炯炯有神的眼睛时刻注意场上的细微变化，一旦发现破绽，就迅速发动反击，给对手以致命一击。

1984年，21岁的布特拉格诺作为西班牙前锋参加欧洲足球锦标赛，取得亚军。1985年、1986年，两次为皇家马德里队获得欧洲联盟杯赛冠军，布特拉格诺是主力前锋，进球19个。1985年为皇家马德里队夺得联赛亚军，1986年夺得冠军，并进入欧洲冠军杯赛四强。

1986年在墨西哥世界杯八分之一决赛，西班牙队与丹麦队相遇，在1球落后的情况下布特拉格诺一人独进4球，帮助西班牙队打入八强。他本人以5个进球获世界杯银靴奖，并入选世界最佳阵容。1988年，布特拉格诺以主力身份参加第8届欧洲足球锦标赛，表现平平。1989年，帮助皇家马德里队打入欧洲冠军杯赛前4名。

本期球员介绍部分由好友CBNT2协力完成，特此感谢！

本来可以怀着一种很轻松的心情来完成今次的栏目，但是在截稿前得知喀麦隆球员福在绿茵场上结束了自己的生命，心里立即变得沉重起来。在WE的历史里，已经有两名现役球员永远地离开了我们，除了福以外，还有在2000年欧洲杯上大放异彩的罗马尼亚人哈尔丹。值得欣慰的是，我们可以在WE中重现这两位球员的英姿，右图就是某高手制作的WE6FE封面。希望在WE7中能够最后一次看到福的身影，也衷心希望非洲雄狮在下界世界杯上能够展现自己真正的实力，完成自己队友未完成的心愿。



PLAYSTATION2

第2次超级机器人大战α

《第二次SWRα》发售已有段时间了，为了确保广大玩家更了解该系列，此次放出名词解析供大家参考。

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年3月27日	
	类型：SLG	价格：7980日元	其他：——

虽然是说名词解析有助于玩家了解《机战》更大的魅力，但如果完整的算下来，那些专有名词能足足放满一期《电软》，毕竟这个系列的游戏历来是将各类机器人作品杂烩在一起，这专有名词自然也是数不胜数了，所以我们这次只将本作中相关的放出，希望大家能够谅解。

[部分名词解析]

■ アイビス・ダグラス……【OG/人名】
原DC的见习机师。曾经因为其能力值的低下而一度成为话题。在觉醒之前的展开中，其体温上升了大约5度。

■ 天海护……【勇者王/人名】
从绿之星上，和ギャレオン一起飞来的少年。拥有净化ゾンダー化了的人们的能力。

■ アラド・バランガ……【OG/人名】
自幼便开始接受残酷且特殊的训练。或许是因为堕落的原因吧，他的能力值并没有那么高。经常能看到ゼオラ担任小队长、他是编成小队的小队员。

■ アルテリオン……【OG/机体】
为了DC的恒星间航行计划而开发的机体。在アイビス觉醒前一直被装着限制器。

■ 暗黑ホラー军团……【魔龙/组织】
ダリウス大帝率领的战斗集团。由被洗脑并改造后的ゼラー星人变成的士兵组成。

■ EOT……【OG/其他】
エクストラオーバーテクノロジー的略称。バルマ战役时，研究从宇宙中掉落下来的巨大战舰（マクロス）而获得超技术的总称。

■ イージス计划……【OG/其他】
バルマ战役中，在消灭宇宙怪兽时，为了确保地球免受作战中产生的冲击波而制定的地球圈保卫计划。

■ 伊佐未勇……【ブレン/人名】
出生后马上就被托付在祖母那里，10岁时被住在オルファン的父母领走。在这其中对リクレイマ的活动抱有疑问，就和ブレン一起逃走了。

■ イルイ・ガンエデン……【OG/人名】
由于什么原因而加入α成员中的谜之少女。仅在アイビス篇能看见她，戴着一副眼镜突然闯入，并叫嚣着"举起手来"！

■ 宇都宫比玛……【ブレン/人名】
在孤儿院中长大的少女。或许是天真烂漫的性格所致，她非常适应ブレン。给オルファン加上"さん"称谓的估计也就只有她了。

■ エリカ……【斗将/人名】
バーム星的领导者，リオン大元帅的女儿，リヒテル的妹妹。对一矢投诉痴情，战争结束后与之平安结合。

■ LTR机构……【OG/组织】
以安西エリ博士的父亲——安西真琴博士为中心的ロスト・テクノロジー调查机构。

■ オルファン……【ブレン/其他】
沉没在太平洋海沟中、航行于银河间的巨大宇宙船。

■ ガイキング……【魔龙/机体】
担任大空魔龙队中枢核心的机器人。

■ ガオガイガー……【勇者王/机体】
ガイガー和三架ガオマシン组成的メカノイト。虽然打不赢ガイキング，但也极其凶恶。不过他以力量压倒敌人的场面并不多见，经常是在凯、勇者机器人、援护们的勇气下遍体鳞伤地向敌人冲去。

■ キンケドゥ・ナウ……【XG/人名】
宇宙海盗クロスボーン・バンガード的王牌驾驶员。一直隐瞒着自己シーブック的名字，为了实现ベラ・ロナ的理想而战斗。

■ クインシイ・イッサー……【ブレン/人名】
本名是伊佐末依衣子。作为保护オルファン的抗体，指挥着グランチャー部队。感情起伏巨大，让人怀疑是不是有双重人格。

■ クスハ・ミズハ……【OG/人名】
表面看起来是温柔娴熟的女子，其实内心非常坚强，她下大力气做的营养饮料能让历代机师夹着尾巴逃跑。



■ グルンガスト三式……【OG/机体】
グルンガスト系列的最新型。同时建造了3架，但是有一架在バルマー战役时被パッチン劈成了两半。

■ クロスボーン・ガンダム……【XG/机体】
サナリィ极其秘密开发的机体。在木星等高重力的前提下，采用大型的スラスター。从X1至X3共制造了三架。

■ クロスボーン・バンガード……【XG/组织】
原本是ロナ家的私兵集团。铁假面死后ベラ・ロナ成为领导，为了打倒木星帝国而作为宇宙海盗集团东山再起。

■ 钢铁ジーグ……【ジーグ/机体】
司马宙变身的头部、从ビッグシューター发射出来的部件合体而成的マグネロボ。必杀技的名称叫ジーグブリーカー。身体以下被打坏后能进行头部撞击。

■ 虎龙王……【OG/机体】
擅长地面作战的超机人，拥有一定程度的自我意识，把龙王机视为对手。

■ 虎龙王……【OG/机体】
上身为虎王机、下身为龙王机的超机人。性格粗暴，擅长格斗战和地上奔跑。

■ サイコドライバー……【OG/其他】
兼备念动力、精神感应能力、预知能力于一身的超能力者。对クスハ有着潜力。

■ Gストーン……【勇者王/其他】
由ギャレオン而带来的オーバーテクノレジー的结晶。这个レプリカ是勇者机器人军团的动力，原创的Gストーン只在ギャレオン和凯的体内。

■ 狮子王凯……【勇者王/人名】
GGG机动部队的队长，人类最强的サイボーグ。

■ 司马宙……【ジーグ/人名】
被父亲随意改造，成了能变身为钢铁ジーグ头部的"不死之身的宙"。究竟他的不死之身达到了什么程度呢？他能够被人从车上抛出去，然后被后跟上的车碾得破破烂烂，不过他就好像没事似的又能追上车，并且以第一名的

名次到达终点。满口打杀的他实在有失英雄的身份。



■ 邪魔大王国………………【ジーグ/组织】

曾经支配过古日本的王国。由于被大陆的骑马民族侵入而变得衰退。

■ GGG………………【勇者王/组织】

对异星人防卫组织——ガッツィF・ジオイド・ガード的略称。发音为Three G。

■ ゼオラ・シュバイツァー………………【OG/人名】

性格倔强，火爆的优等生类型。经常担心堕落的アラド。战斗中能使任何人闻风丧胆。

■ ザンガー・ゾンボルド………………【OG/人名】

豪胆性格的武人。在《α外传》中是アーク计划的军事负责人。

■ ソフィア・ネート………………【OG/人名】

アーク计划的提案者。在《α外传》中变成了有机电脑メイガス，害苦了无数玩家。

■ 大空魔龙………………【魔龙/战舰】

大文字博士和年轻天才——サコン花了12年时间建造出来的移动要塞。其巨大的提醒装备了多数武器，最终杀敌数和ガイキングー样让人望尘莫及。

■ ダイゼンガー………………【OG/机体】

DC为了防守アースクレイドル而开发的超级机器人。即便内藏各种强力武器，也会以斩舰刀应战。

■ ダイモス………………【斗将/机体】

改造了地下都市开发用的トレーラー「トランザー」的战斗用机器人。跟踪一矢的行动，使用多数空手技战斗。

■ ダイモライト………………【斗将/其他】

ダイモス的能量源。潜藏着一公斤就能炸飞球队的强大力量。

■ ダリウス大帝………………【魔龙/人名】

ゼーラ星的人们制造的全知全能的机械神。为了拯救ゼーラ星而要侵略地球并移居地球，其野心被大空魔龙队制止。

■ 超弹性金属………………【斗将/其他】

アイザム开发的可以反弹所有攻击的金属。ダイモス对其又是加热、又是冷却，最后将其打坏。

■ ツグミ・タカハラ………………【OG/人名】

曾参与过アルテリオン的开发、原DC的系统工程师。把アイビス当玩具玩是它的乐趣。而且アイビス的服装完全和她等同。

■ ツワブキ・サンシロー………………【魔龙/人名】

ガイキング的机师，以前是职业棒球队的投手。最大的能耐就是能发出快到击球棒前才发生复杂变向的变化球，称之为魔球。这本是一项很棒的超能力招数，可他本人却没有察觉到这点。

■ DC………………【OG/组织】

ビアン・ゾルダーク博士组建的保卫地球的组织。ディバイン・クルセイダーズ的略称。

■ テスラ=ライヒ研究所………………【OG/组织】

ビアン・ゾルダーク博士设立的研究机构。正在着手グルンガスト系列等开发。

■ トビア・アロナクス………………【XG/人名】

乘坐在地球～木星间的航行船上的留学生。凭肉体就打倒了クロスボーン・ガンダムX2。

■ ノヴィス・ノア………………【ブレン/战舰】

搭载着试作型オガニック・エンジン的国联所属战舰。オガニック・シールド能使倾盆而下的导弹无效化。

■ ハイペリオン………………【OG/机体】

アルテリオン和ベガリオン构成的机体。最高速度达到亚光速，加载了居住区的它成为了人类最小的恒星间航行船。

■ バルマー战役………………【OG/其他】

以ゼ=バルマティ帝国第7舰队与ラオデキヤ舰队之间的战争为中心的一连串战争。

■ ヒミカ………………【ジーグ/人名】

邪魔大王国的女王。根据铜泽上记载的秘术复活了龙魔帝王，但却被龙魔帝王杀死了。真是个可怜的女王。

■ ヒュッケバインMk-Ⅲ………………【OG/机体】

バルマー战役时开发的机体。前大战中根据EOT技术搭载了トロニウムエンジン和サイコドライバー用武装，本作中被扒了个精光。

■ ビルトビルガー………………【OG/机体】

マオ・インダSトリー开发的重视近战、格斗的实验机体。擅长和ビルトファルケン合作战斗。

■ ビルトファルケン………………【OG/机体】

マオ・インダストリー开发的重视炮击战的实验机体。擅长和ビルトビルガー合作战斗。

■ ブルックリン・ラックフィールド………………【OG/人名】

バルマー战役中搭乘在龙虎王上的重情重义的男子汉。クスハ的恋人。

■ アーク计划………………【OG/其他】

在バルマー战役中提案的计划。具体内容是由两个人工冬眠设施保存人类的种子。

■ ベガリオン………………【OG/机体】

搭载了两个テスラドライブ，加速性和机动性比アルテリオン还要高。不能变形。

■ ベラ・ロナ………………【XG/人名】

コスモ・バビロニア的创始者——マイッツァー・ロナ的孙女。她否定了祖父信仰的コスモ贵族主义，和木星帝国战斗。

■ マザー・バンガード………………【XG/战舰】

强行夺取コスモ・バビロニア的地球侵攻用战舰、クロスボーン?バンガード的旗舰。

■ 木星帝国………………【XG/组织】

把ドゥガチ交给总统的木星圈的人们。资源贫乏和恶劣的生活环境使得他们异常憎恨富饶的地球圈居民。

■ リヒテル提督………………【斗将/人名】

バーム星的领导者——リオン大元帅的儿子，エリカ的哥哥。高洁的人品深得部下的信赖。

■ 龙王机………………【OG/机体】

擅长空中、水中战斗的超机人。拥有一定程度的自主意识。

■ 龙虎王………………【OG/机体】

上半身是龙王机，下半身是虎王机的超机人。性格理智，使用法术的攻击威力巨大。

■ 龙崎一矢………………【斗将/人名】

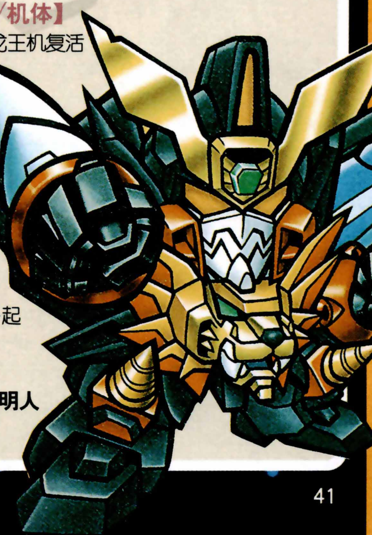
ダイモス的机师，空手道达人。性格直来直去，经常和三轮长官发生冲突。

■ 龙人机………………【OG/机体】

利用グルンガスト的部件使濒死龙王机复活后的机体。

■ レーツエル?フアインシュメッカー………………【OG/人名】

拥有天才パーソナルトルーパー的操纵技术，还拥有一个能喝干クスハ的营养饮料的胃的汉子。在《オリジナルジェネレーション》中和ゼンガー一起所属联邦军。



■文/热血之魂・星川明人

PLAYSTATION2

J联盟创造球会3

最强CLUB育成讲座(续)

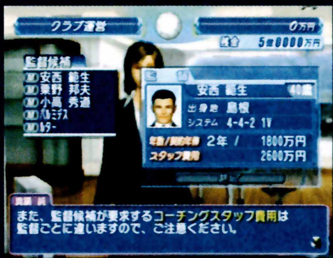
本作中值得研究的地方很多，有不少细节需要注意。几年的比赛打下来稍稍有点心得，现在拿出来和大家分享。

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003.6.5
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

「创造球会」系列是SEGA最负盛名的模拟经营游戏系列，在游戏中玩家要率领一支刚打进日本J联盟足球联赛的球会，通过购买、培养球员，不断增强球会实力从而参加世界知名的比赛，最终目的是创造出最强的俱乐部。

教练





在编辑俱乐部时所要注意的是人员的调配、球员的薪水和教练的能力。不过，本作中的教练能力不是很强，训练和场上指导的作用完全没有，好像是个空摆设，还是省出教练的钱来请些好球员比较实在。

赞助商签约

广告赞助商（尤其是电视转播）有时会对我们的球队提出一些很苛刻的要求。好比，收视率45%啦，收视率70%啦，总之都是很离谱的，但是相对回报也是很丰厚的。一条广告赞助可以高达几十亿日元，这些公司如果集体提出转播的话，有一定几率随机发生电视广告商合并的情节，两家甚至几家公司一同提出要求共同拿到转播权。这虽然对我们的俱乐部很有好处，但是合作公司所提出的条件也不是都容易完成的。例如：东京电视台和关东电视台等著名的地方电视台会在你经营十几年后重新提出一份计划书，这份计划书的内容是让你的球队始终以最佳状态的形象打1年比赛，并且保持你们球队的收视率在90%以上！如果达到的话则会拿到80亿的报酬……BT程度可见一斑。



如果你同时签到了名字叫カノウ的四家赞助，他们会合并，赞助额为80亿，要求是收视率40%以上，违约金高达136亿日元，要求年间胜率90%，还有一种也是80亿的赞助费，但收视率要求35%而且是4年的合同（可以在每年初进行一次签约，一次签订一家循序渐进完成）

选手的退役BUG

本作中的BUG和前几作的BUG是一样的(选手40，监督65以上退役)，只要年龄大于40岁的球员就会立即退役，其实这只是一种假象……凡是大于40岁的球员都会在经过两年的磨练之后又重新返回赛场，而且球员的年龄一栏中的实际年龄也改变为18.19岁(返老还童……汗)。这些人重生后，能力也会全部调整到出道以前的数值，但是潜力不变，如果运气好的话得到全攻全防的球员也不是不可能的。寻找这些重生球员是比较困难的，因为他们一般不在比赛中出场！所以，即便他们已经出世，你也完全不可能知道，只有不停地派年纪大的球探出去寻找才有可能找到。这种球员有良好的能力，相对较低的身价（薪水和原来相同），找到后大有作为。

球员的忠诚



球队中的球员有些是很努力的！尽管他们的潜力不高，但是踢起球来却格外地认真。初期的球员中有一个叫岸修造的球员，他在每天的训练之后都偷偷地跑到新修建的体能训练室去加练体能，而且他打比赛时从来都是精神饱满地出战.从来没有让我觉得失望过，就算输了也是很光彩。如果多有几个这样的球员在队里出现，那么队中球员的情绪会很稳定，球员因为不满薪水而抗议几率也会下降。但是一些大牌球员和外援不在此列。

新人的筛选

一提到选拔新人，大家就开始头痛，如何在一大堆的新人里面选出好选手是振兴球队的关键，也是每一个玩家享受搜集卡片的重要选择。其实筛选新人说难也不难，只要仔细观察他个人资料下的最后一行。那里会有每个球员的评价，这些评价基本上是很客观的，可以放心地按照上面说的去安排球员的位置。比如说：一个门将，在新人选择时评价是足球场上的神之子，拥有出众的CATCH能力，那么好！立刻买进。经过一年的训练，能力飞升，三项防守全满可谓盛及一时。同样的还有仓木隆也和今川高广，他们的评价和别人也不同。一个普通的球员最好的评价不过是“赛场上的光辉”、“未来的国家代表”、“逸才”、“火热心”、“次世界级的实力”等等，这些人的评价虽然好，但是不一定是好人选；如果出现世界通用、世界TOPCLASS的话才是肯定这个球员的实力，不是实名球员就是架空强者。

升级俱乐部

当球队充实起来后，建设设施就会成为主要解决的问题。球迷的数量很大，需要尽快升级住房，条件如下：所拥有的资金在30亿日元以上，并且得到J1联赛的冠军，球迷10万以上，而且所有的建设要达到2级以上。这样的话来年2月就会出现住房升级的情节，1级升2级要15亿日元，2级升3级需75亿的保底资金和150名以上的世界排名，建设费为30亿日元。

找到超级选手的方法



当你见到某一个人的评价超乎普通和别人不同，而且出现上面的几种条件，那么这人就该注意了。另外，这样的球员一般身价在初始时不会太高就在几千万上下浮动，所以调集资金5、6亿日元签他8年一直用到死……（我曾经把齐达内用到退役合同还没到期）

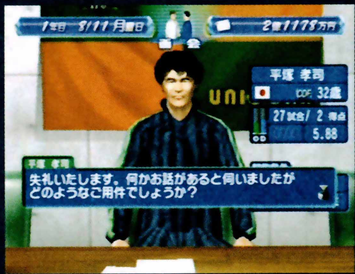


平缓球员情绪方法

当比赛成绩好后，一些球员开始不满年薪、监督也会对薪金不满、球员之间闹矛盾以及场地设备不足等等问题开始出现。处理这些问题时要本着敷衍的精神！

（1）不满年薪的就先和他谈话，之后再给予一点抚恤金（1300万~1500万）对付过去，反正不会出大事。

（2）监督对薪水不满的情况比较难办，因为一个监督只有和约到期才能更换，所以十分不方便。唯一解决的方法是不要理他，有不满就让他发牢骚，另外，加薪水也是一种办法。



（3）球员之间的矛盾处理是最难办的，一个球员的情绪往往会影响到他在场上的发挥。一般遇到这种情况首先应当找到问题球员了解经过，他会说出和某人不和的事实，这时唯一的解决方法是把两人中的一位除名，想用金钱调和的话根本不会成功，不用试验了。

（4）场地设备是这里面最好解决的问题，缺少什么就增添什么，于公于私都很有利。

在初期的比赛时我方是没有多余资金给球员们加薪的，所以遇到球员不满的情况就要用嘴去说服他们。例如：球员因为不满想转会，前来与你谈判，你又不想失去这员大将。

这样的话你就先不允许他转会，再以“你是队中的主力”这些理由糊弄他，他也会很高兴的。凡事有个理字，球员们也是会很讲理的，他们有时会提出一些建设或者加薪的条件，如果这时你没有钱的话最好和他实话实说，千万不要欺骗他们，否则会适得其反。

免费得到好球员大法

其实也不是什么特别的技术，说简单点就是利用记忆卡之间的通信功能相互交换球员的办法。方法如下：首先，你要找到2~3块记忆卡，然后在这些记忆卡里面记上一个记录，一个是你想玩的主要记录，另外几个是你的买人档。用那两个记忆卡中的资金买下一些强力的球员，然后记录、存档、退出，再把想玩的记录插在主接口上，和刚才的存档进行数据交换，之后用主存档进行游戏。这样的话就可以免费获得强力球员了。

新物品的研究



当俱乐部会员人数达到10万人的时候就会出现一些组合的奖励物品，这些道具会给俱乐部带来可观的收入。

■ 以下是部分道具的组合表：

ユニホーム＋公式旗
ユニホーム＋Tシャツ B
ユニホーム＋公式旗＋タオルマフラーB
ユニホーム＋公式旗＋タオルマフラーB＋クラブバッグ
ユニホーム＋公式旗＋タオルマフラーB＋ワッペン
ユニホーム＋公式旗
ユニホーム＋Tシャツ B
ユニホーム＋公式旗＋サポート旗B＋タオルマフラーB
ユニホーム＋公式旗＋サポート旗B＋タオルマフラーA
公式旗＋サポート旗B
タオルマフラーB＋リストタオル

阵型的BUG



在调整球队阵型时，选择在比赛时指挥球队，比赛开始进行到中场后进行球队的人员替换，把场下的球员和场上的球员进行位置互换。此时如果交换人员为替补，就会出现表面上正常但是赛场上混乱的情况，比赛时的指挥严重失调！

补救措施：将出场球员的排列顺序与后背番号整理清楚，一线和二线完全岔开。

球员签约的准则

把握好球员签约十分重要，年老的球员要有，年轻的球员也要有，一般的比例是2比3，按照这样的比例比赛对以后的发展也很有利。外援的实力也不要小看，一定要签几个，年龄可以忽略不计。有了稳定的球队之后再让球探在世界各地寻找球员为以后做铺垫，探索的范围最好以欧洲和中国为主，欧洲的人员实力超强但是身价很高且不容易满足，往往一个人的身价可以到达10多亿；相反中国的球员就比较好，既便宜也有世界级别的评价，如果可以得到我国的海外三剑客（邵佳一、李铁 、孙继海 ）挑战J1绝对不是难事！况且游戏的第二年邵佳一等著名选手就会登场J2，一定不能让这些选手落在外人的手里！

当游戏进行到了第5年，基本上我们的俱乐部可以进入前三甲了，这时如果想去拉些别队的主力是很费劲的。而且，你想得到的球员也会对你的俱乐部提出一些要求，如提高世界的排名等等。还有些人是要通过特别的球探才能把他买过来的，不过这样的球员身价基本上顶得上你一年的收入，大约在40~60亿之间。当初买外星人罗纳尔多时他的身价就高达55亿日元，完全是我两年的广告费……还是用国内的球员好了。另外，升入J2后第一场的比赛基本都是鹿岛鹿角来教训你，一场下来进4、5个球是常事，不过这也等于给你展示商品一样，柳泽墩、相马直树、名良桥晃、大岩刚、秋田丰、川口信男等日本国家队成员入手后，鹿岛鹿角就再也无法抬头！

球员的状态



在球员的能力栏中，（三条竖槽）最右边的那条会变色的就是c槽危险度，这个槽的用途似乎是身体状况的表示，颜色越红越容易使球员受伤！当颜色升到深红色时就代表他即将要受伤！如果没有比赛的话肯定是因为训练而使半月板受伤，修养时间是半年左右，这些是无法避免的，所以没有必要避免其上场。比赛前战术安排时，笑脸表示球员比赛时的心情不错，笑得越开心越会在比赛时发挥最好的水平。笑脸的出现和比赛的胜败有直接关系，一般是胜的越多越开心，败的越多越消沉。监督也会在比赛前给予球队一些基本评价，能力越高的监督评价越好，但不代表可以赢球。所以，不要太过依赖他。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3

关于留学



球员的留学关键是要看一个球员的潜力是否有能力进行深造，年纪大于30岁的球员是不能再进行深造的，所以最好的人选是从每年的新人选秀中榨取人才，每年开始都会举办年度的选秀活动。这里面的球员年轻而且有潜力！一般来说越靠上排的人价钱越高，竞争的俱乐部也越多，但这不代表这些人有潜力，只能说时下炒的比较热罢了。排位靠下的球员往往竞争很少（排位按照所打的位置排列），有些人能力不错，很适合放出去留学。除了买价较高外薪水要的还很低，一但购入务必要多签几年，年头少了用处不大。

如果签2～3年外出留学要2年，回来只能用1年，得不偿失还不如不送。留学时有一点要特别注意！最好是由球员自己提出深造，这样的话他学习的热情会很高（从每月寄来的信件中可以看出来他的心情），强送的话能力提高不会太多。留学时最少的年限是半年，可以用来测试球员的潜力，如果半年内不见起色以后也不要再送出去浪费金钱了！留学的标准时间定在1年比较好，年头多不一定会有更多好处，主要是之前的1年比较重要。



主教练的特殊战术

有一些教练拥有自己独特的战术和技术，如果请来可以有利于战斗！以下是简表……

监督名	シュンベル（SWE） コールマンス（DEN） ベガスタ（ENG） ボスビー（ENG）
特殊战术	キック＆ラッシュ（长传冲吊）
解说	大脚将球开至前场，拼抢落点，攻克禁区。
监督名	トゥーラス（ENG） ヘアリッヒ（SWE） トムシエ（FRA） シグベル ドショ ン（ISL）
特殊战术	フラット3 （加强型越位陷阱）
解说	3个DF横向并排成一线，对于线的前后移动技法娴熟。
监督名	ニカリオール（BRA） トニオ（BRA） ビレイラ（BRA） メラトップ（GER）
特殊战术	ウルチカパス
解说	ウルチカ是小道的意思。如同穿过小道一样细心谨慎地传接球。
监督名	ゾーマン（ITA） 吉田英利（JPN） ヘリクソン（SWE）
特殊战术	高速カウンター（ 快速反击）
解说	断球后瞬间转换攻防、快速得点的战法。
监督名	アランコス ギラルド ギアンチ（ARG）フィリップ（BRA）
特殊战术	ラ・マキナ
解说	ラ・マキナ是机械的意思。像机械一样准确而强力的进攻。
监督名	モッラナV.ファンデス（SPA） ベルゴスケ（ESP） 伊田胜满（JPN） サンティーニ（BRA） ヤルマル（UKR） ケイダロス（POR）
特殊战术	セクシーフットボール（ 性感足球）
解说	使观众对足球如醉如痴的战法。要求具备较高的球技。
监督名	ルメール（FRA） 铃元政也（JPN） ファーグソン（SCO） ドンエ（FRA） ギ・レー（FRA）
特殊战术	シャンパンサッカー （香槟足球）
解说	像香滨的气泡一样自由、奔放、华丽的运球技术。
监督名	リュックベルク（GER） キッツベルト（GER） アドリッヒ（GER） コッヘル（GER） スラマー（GER） ヘネバイラー（GER）
特殊战术	ゲルマン魂 日耳曼魂
解说	坚持到最后一刻，永不言放弃的良好心理状态。
监督名	デューガ（HOL） ベルゴスケ（ESP） フディング（HOL）
特殊战术	トータルフットボール 全攻全守
解说	全部选手构成有机的整体，实行全员攻击・全员守备战术，球员具有各位置综合实力。
监督名	レッピ（ITA） サッケル（ITA） ケーペル（ITA） ヴイエ（FRA）
特殊战术	カテナチオ（混凝土防守）
解说	球门如同上锁一般，守备固若金汤，依靠反击得点。

秘书的换装



过5年之后的12月，女秘书会提出换装的要求。如果答应下来她就会换上一件低胸的豹皮衣，如果选择下一次，她就会在第二个月穿着一套黑色的职业装代替原来的衣服。另外，遇到她们的生日时可以赠送一些礼品，其中就有衣服可以选择，如果赠送她们也会替换。

球场的整备



球场的整备一般由秘书提示，她会在整备费用达到1000万时递交申请表（初期的土地球场）。这时直接进入球场选择整备就好，不要随便拖延整修时间，因为修理费用会在申请后有所增长，时间越长整备费用越高。如果球场植了价值4亿的草皮费用会更加高昂（其实草皮似乎对于正式球员的能力提高帮助不大，是为了给二线队员的训练之用）。



安装场灯可以提高训练量，不过价格相对较高（6亿）。这些设施最好在4年内建设完成以备战J1。如果钱不够的话可以先不升级到J1，一直在J2的2、3名徘徊一年下来也会有几亿的奖金收入，还可以增加球迷。存下钱建设施、买球员，稳扎稳打地进入J1联赛。

各国名称的中英日对照简表

英文	日文	中文	英文	日文	中文
ARG	アルゼンチン	阿根廷	BUL	ブルガリア	保加利亚
NIG	ナイジェリア	尼日利亚	CAM	カメルーン	喀麦隆
NOR	ノルウェー	挪威	CHN	中国	中国
PAR	パラグアイ	巴拉圭	CIL	チリ	智利
PE	ペル	秘鲁	COL	コロンビア	哥伦比亚
POL	ポーランド	波兰	CRO	クロアチア	克罗地亚
POR	ポルトガル	葡萄牙	CZH	チェコ	捷克
ROM	ルーマニア	罗马尼亚	DEN	デンマーク	丹麦
RUS	ロシア	俄罗斯	ECU	エクアドル	厄瓜多尔
SCO	スコットランド	苏格兰	ENG	イングランド	英格兰
SLV	スロバキア	斯洛文尼亚	FIN	フィンランド	芬兰
SPA	スペイン	西班牙	FRA	フランス	法国
SWE	スウェーデン	瑞典	GER	ドイツ	德国
TUN	チュニジア	突尼斯	HOL	オランダ	荷兰
UKR	ウクライナ	乌克兰	HUG	ハンガリー	匈牙利
URG	ウルグアイ	乌拉圭	IRE	アイルランド	爱尔兰
VEN	ベネズエラ	委内瑞拉	ITA	イタリア	意大利
YUG	ユーゴスラビア	南斯拉夫	JPN	日本	日本
ASR	オーストラリア	澳大利亚	KOR	韩国	韩国
AUS	オーストリア	奥地利	LIB	リベリア	利比里亚
BEG	ベルギー	比利时	MEX	メキシコ	墨西哥
BRA	ブラジル	巴西	NID	北アイルランド	北爱尔兰

■作者／LIGHT（光明・Shining）＆小冉



「我也有自己的球会啦，向着世界第一努力吧！」

参观开发室! 开发现场曝光！到处都放满了足球产品！

小向美奈子这次仍旧按照以往的惯例，参观了游戏开发工作室，并成功地为我们带回了很多精彩内容。看到摆满名选手的签名足球以及其他足球产品的工作室，美奈子不由得羡慕不已。

参观川越先生的办公桌!!

这就是游戏制作人川越的办公桌。桌子上面的难道是下次作品要用的机密资料吗！？

Profile

小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都。血型AB型。身高156cm，三围B90，W58，H85，受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约！我们这次的采访活动的主角就是冰雪聪明的小向美奈子。

美奈子的感想 决定名字和队服大概是最费时间吧？

“由于玩家在游戏里能做的事情很多，所以可以充分享受到自己制作的乐趣”这就是美奈子对这款育成SLG的第一印象。“不仅赛场上的动作相当逼真，玩家还可以做许多像指导选手等各种五花八门的事！比起操纵选手的新鲜感来，其实我最喜欢的是游戏一开始时制作球衣的那段（笑）”（小向）

秘 游戏业界传闻档案2003 迫近旋涡中的谜团与真相！

在这一年之间，游戏机业界的各个主机一共发售了超过1000款游戏，而随着最近大规模游戏展的举办，各种新主机也相继发表，每天大大小小的新闻层出不穷，各种流言蜚语也在业界不胫而走。在这些谜团中，我们能够解开哪些呢？与它们相关的各个厂商又将何去何从呢？下面就我们通过业内人士的回答，来了解游戏业界的最新动向吧！

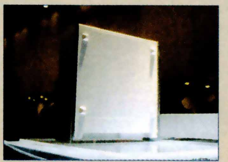
硬件篇 PART1 掌握业界霸权的索尼在今后的战略是

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT SCE

PSX PLAYSTATION2

File No.01 PSX有何功能？

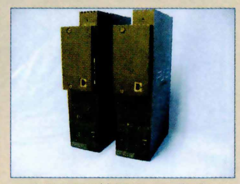
PSX的定位是结合游戏与其他多媒体形式的高端娱乐设备。目前已知的功能包括：对应PS2软件、接受卫星电视信号、对应宽带网、120G硬盘和DVD刻录等等。由于主机没有宽带接续端口，因此关于网络方面的问题尤其引人关注，最突出的有以下3点：是否可以通过网络进行对战、是否可以浏览网页以及收发电子邮件。“关于PSX的情况现在还不能完全公开”（索尼广报部）。但是据业内人士推测，上述3种功能应该可以在PSX上得以实现。



↑久多承诺PSX会以低于人们预期的价格发售。

File No.02 SARS对PS2的影响是？

索尼产品大半都是在中国生产的，那么前几个月中国严重的SARS疫情是否对索尼的业务造成了影响呢？“依照WHO和厚生劳动省的通告，SARS不会通过接触制品而感染。所以根本没有出现问题，大家也不必过于担心。另外，SCE决定在今年发售大陆版PS2，目前正在办理相关手续，不过这方面可能会因SARS疫情而有所滞缓。”（索尼广报部）



↑人们期待着行货PS2发售。

目前据内部人士透露的消息，大陆版PS2的软件价格会控制在100或150元人民币左右。

File No.03 PSP的市场定位是？它的目标是任天堂的GBA吗？

久多良木健在发布PSP的时候提出了“21世纪的WALKMAN”这一概念。那么PSP到底有着怎样的市场定位呢？“WALKMAN改变了人们以往欣赏音乐的形式。从这一点出发，就产生了利用便携机，将音乐、电影、游戏等带出家门的崭新提案。不过在众多因素中，游戏仍是PSP的重中之重。”（索尼广报部）

在家用机市场，索尼占有绝对的优势，但是在便携机领域，却是任天堂一枝独秀。那么PSP是否准备与GBA一决雌雄呢？“PSP将成为能够欣赏音乐、电影等很多媒体形式的综合性娱乐产品。所以，SONY的目标并不仅是今天的GBA，而是要开辟出一片全新市场。”（索尼广报部）



↑虽然PSP要等到明年末才会推出，但是有关它的各种消息已经成了玩家茶余饭后的热点话题。

为什么游戏软件价格的末尾都是800日元呢？

在日本，不仅限于游戏，很多商品零售价格的末尾都是800日元，可这是为什么呢？“从前的价格是多种多样的，别看现在都是4800、5800、6800……当顾客看到了1000日元和980日元的商品时，顾客心里会觉得买‘980’日元的商品很便宜。同理，相比5000日元和4800日元的商品，顾客买了后者就会高兴得不得了。由于商家也想让顾客乐意掏钱买自己的东西，所以标价的末尾都成了800。”（CAPCOM宣传部）

下面，我们再去询问一下秋叶原商店的老板，“从前买东西不用上税的时候，家店把商品的价格都定成零头末尾，这样的话顾客就能得到找零的钱。比如他给了我10000日元买9800日元的东西，我又找给他200日元，顾客的消费心理会觉得这样的商品很值。”（店长）



↑难道“××8”也是一种时尚？

原因竟然如此简单，这样的理论是否也适用在我国的商品上呢？比如电软的9.8……

File No.04 PS2手柄上为什么会有△○×□的标志?

PS和PS2手柄的按键图案非常独特，上面印标志的既不是ABC，也不是123，而是采用了记号的形式。那么索尼为什么要使用这些记号呢?“PS和PS2是在全世界普及的娱乐器材，其目标是希望从小孩到老人都能获得游戏的乐趣。△、○、×、□这些记号可以不受使用语言、年龄和文化程度的限制，任何游戏者都能直接感觉到其意义所在。”(索尼广报部)如此独特的设定，真是佩服索尼的创意啊。



←这样的图案现在已经家喻户晓。

File No.05 PS2后续主机的动向是?

PS2在日本国内的出货量已经突破1200万台，其后续主机顺理成章地成为了人们关注的焦点。

索尼早在去年就曾透露PS3预定2005年发售，将使用超级芯片“CELL”作为中央处理器，但是前些时候又有消息说CELL的构架难度过高，要等到2007年才能实现量产化，那么这是否意味着PS3将推迟发售或者不使用CELL系统呢?总之搞得玩家一头雾水。

“至于何时发布PS3的情报，我们将衡量对手、市场以及用户要求等诸多因素。但是就目前而言，PS2事业仍然是我们核心。”(索尼广报部)

索尼的答复依旧模棱两可，让人摸不着头脑，PS3的性能似乎是那样的强大，但是却又离我们那么的遥远。业内人士认为，现在大家对于PS3亦幻亦真的认识正是索尼所期望的，说白了就是既要让人惦记着它，又不能让它影响到今天的PS2。不过现在可以肯定的是，PS3仍将继续使用LINUX系统，与微软继续缠斗下去。至于具体的发售日，从以往的经验看，应该是2005年或者2006年里。

PS3

↑在网络上流传的PS3 LOGO。

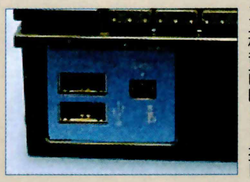
File No.06 日本PS2会降价吗?

美国PS2已经降至199美元，那么日本PS2什么时候降价呢?“美国小卖店可以根据库存情况自由调降PS2的价格。日本方面，索尼在6月12日推出了与硬盘同捆的PS2主机“PS2 BB Pack”，售价35000日元，这就相当于PS2已经变相降价了。”(索尼广报部)

业内人士的意见是，随着价格战的进一步胶着，PS2再次降价只是时间问题，玩家根本不用理会厂商作出的“绝不降价”的承诺。

File No.07 为何取消iLINK端口?

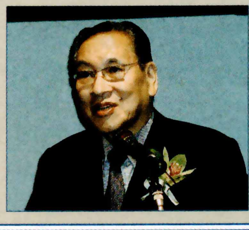
SONY推出了强化DVD机能的最新50000型PS2。为什么从这一型号开始，索尼取消了以往作为标准配置的iLINK接口呢?“PS BB事业的发展很顺利，以前必须通过iLINK做的事情现在可以轻松实现了。”(索尼广报部)



←主机背面的iLINK接口

File No.08 索尼会长大贺典雄的退休金是多少?

今年1月退任的索尼名誉会长大贺典雄的退休金有16亿日元之多！大概算下来，扣除各种形式的税金后，实际取得的金额也高达11亿9600万686日元。如此高额的退休金，可见大贺典雄对于索尼做出的杰出贡献！



←曾为索尼立下汗马功劳的名誉会长大贺典雄。

File No.09 PS2卖不动了吗?

对于上述问题，业内人士的回答是，“由于PS2已经发售3年半了，并且在全球拥有极高的普及量，因此今年的增长势头会开始趋缓，但是尽管如此，PS2还会是全球最畅销的家用机，这一点毋庸置疑。

File No.10 为什么PS光盘背面是黑色的?而PS2光盘背面是蓝色的呢?

“由于PS、PS2软件和音乐CD一样，都是在同一家工厂生产的,所以为了加以区分，PS光盘就被涂成黑色，PS2光盘就涂成蓝色了。不过一般来说，DVD-ROM是不能着色的，蓝色光盘只是PS2的CD游戏。”(索尼广报部)

原来仅仅是为了对光盘加以区分。当房屋里散乱着一堆光盘时，靠这个办法就能方便地区分PS盘和音乐CD了，各异的PS2 DVD也绝对不会搞混。由这些光盘面着色等细节我们能清楚地感到索尼对于玩家的考虑是非常周到的。



←不同颜色一目了然。

游戏为何周四发售

“以前，软件商都喜欢在星期五发售游戏，但是PS的出现改变了发售习惯。受人期待的游戏通常会迅速卖光。如果还按照以前的'星期五'模式的话，一旦游戏卖完了，零售店也无法在周末重新进货，但是星期四发售就不会有上述麻烦，既接近周末,还能空出一个周五来补充货源。”(新宿某店店长)

日本卖店接受退货吗

“日本小卖店是不接受退货的，因为我们和游戏厂商有协议。如果游戏出现意想不到的损坏可以拿来调换，但是不能退货。尤其是那些经过长时间延期的游戏，更是绝不接受退货，否则我们和厂商都会损失巨大。”(新宿某店店长)

由于不接受退货，所以许多玩家都愿意等二手软件，反正钱花得少，万一游戏不好玩也不吃亏。

二手软件为何比新游戏还贵

“根本原因在于这些二手游戏的数量非常小，所以价格被炒得很高。虽然市面上的二手游戏很多，但是许多限定版和初回同捆版都是难得一见的好东西，再有就是那些含有BUG的被回收产品，这些都是有收藏癖的玩家不惜血本也要搞到手的(笑)。”(新宿某游戏店店长)

世嘉LOGO为何是蓝色

虽然世嘉在2000年11月更改了LOGO标志，但颜色依然是原来的蓝色。那么世嘉LOGO为什么始终是蓝色呢?“因为蓝色是世嘉的标志。这个‘BLUE’代表基于正确的技术带来的安全，从而使未来充满光明、快乐和稳定。”(世嘉宣传部)

SEGA®

硬件篇 PART2

任天堂到底能为业界带来哪些新的点子?为此他们也在积极探索中

Nintendo

任天堂

以岩田聪社长在E3上的发言作为起点，围绕着任天堂这个品牌，整个电子游戏产业产生了不小的轰动。NGC的后续机究竟是怎样的?网络功能是不是他们需要认真考虑的地方?任天堂强硬的“独自路线”，也就是“与众不同的游戏”，其谜底是?

File No.11 GC的后续机是怎样的呢?

究竟到目前为止，开发进度如何?这次的新主机将搭载哪些机能呢?

“目前后续机型的开发工作正在进行。至于推出，不会晚于其他厂家的新主机上市。现在能说的，就只有:请大家继续关注和期待。”（广报 语）

看来更具体的消息现在还是不得而知。值得注意的是，新主机的推出时机，将会参考其他公司的动向。

是不是以后，我们将会看到前所未有的任天堂的“进攻的姿态”呢?让我们拭目以待吧!



←虽然主机在各方面的设计都很成功，但是销量不济。

File No.12 将GBA与网络相连?能否使用GBA进行联网呢?

“就技术方面的情况而言是有可能的。“口袋妖怪”和“动物的森林”这样的游戏，通过人与人的交互，可以传递人际情感的温暖和更多游戏的乐趣。”（广报 语）

任天堂和以往一样，比起技术，更加重视游戏的本质。考虑到具体游戏的游戏性与联网间的联系，对于日本国内GBA“触网”，任天堂还是比较谨慎。



File No.13 松下生产的Q与网络连接!?

6月5日，松下电器产业的户田一雄提到了“关于今年秋天发售网络电器讨论”的话题。这是否与GAME PLAYER Q有关系呢?

“商品的概要还没有确定，没有办法作出具体的回答。”（松下电器 广报）

但是，似乎这个网络电器的概念应该与Q有着某种微妙的关系。这不会是松下公司为了对抗“游戏主机家电化”的索尼公司而展开的行动吧?

File No.14 NGC后续机的网络功能?

“将网络功能为一项附加机能，以ONLINE作为主轴展开新的事业。但是不会作为最主要的项目。”（广报 语）

岩田聪社长在E3上讲话时提到，目前正在研究新的课题，就是希望做到不必每月向玩家收取费用，仅靠销售游戏软件时获得的金钱便可以提供网络游戏服务。网络环境的变化以及费用问题的解决，将是影响任天堂参与网络事业的关键因素。

File No.15 游戏制作方是否真的很关注“联动”概念呢?

在游戏“动物的森林e+”中，可以利用CARD e LEADER+追加信息读取功能，大幅提高了游戏的乐趣。以这个游戏作为起点，似乎更多的游戏制作单位开始注意“联动”这一概念。来看看游戏制作人的看法。

“简单的硬件设备、以低廉的纸作为媒体、组合各种奇思妙想，可以产生出无尽的乐趣!使用CARD e LEADER+，将会感受到游戏所具有的无穷的可能性。”（手冢 语）



“可以十分轻松的通过软件来实现你的想法。卡片的价格也很便宜，很方便就可以购买的到。”

“通过扫描卡片便可以取得新的信息，这样的方式真的是很不错。”（户高 语）

“有制作人说对这个形式很有兴趣，也想制作这样的软件。”（广报 语）

可以感受到的强大拓展性，自然会引起众多游戏制作人的高度注目与期待。

会推出FC20周年纪念限定版么?

市面上限定版的硬件真的是很流行啊。FC在9月30号会停止生产，那么还有没有库存的最初版的FC出售呢?如果可以的话，让FAMI通也一起制作一款FC-F吧!

“回头再去做一些过去做过的工作，这与任天堂一贯的宗旨不太符合。公司也一直没有举行过什么所谓的“纪念活动”。但是，对于FC停产，用户们的反映相当强烈，也许会考虑某种形式的20周年特别企划。”（广报 语）

真的么?会不会有什么活动或相关物品的发售?真的是好期待!



任天堂游戏的声音里藏有秘密?!

这可能是个比较让人感到意外的话题。在任天堂的游戏里面，会有不少声音是由公司里的人员担当录制的。这是不是为了减少成本呢?

“不是的啊!(笑)任天堂在初期只有很少几个人制作游戏。那时起人们就有了这样一种概念，那就是事情由公司自己办，亲手制作的作品会显得更加宝贵。”

任天堂公司的休息室

在任天堂有各种各样的部门活动。运动类的、文化类的。其中，宫本茂和手冢分别担任篮球部和足球部的顾问。

但是由于2人平时的工作繁忙，会很少在比赛场上露面。

“也有茶道部啊，而且还有茶室呢。只是没有进去过。”（野上 语）

真的是很有风致啊!

硬件篇 PART3

对于在日美之间摇摆的MIROSOFT的展望

Microsoft
微软

2002年2月22日，XBOX发售。微软抱着巨大的目标投入了日本游戏市场。然而面临的却是业界严酷的现实，到目前为止，约40万台的销售量确实让微软感到头疼。但是，在欧美方面，XBOX的情况好些，人气有所上升。面对日美之间的差异，微软下一步的计划是怎样的呢？

File No.16 真的会发售XBOX后续机么？

SCE和任天堂正在进行后续机种的开发工作。于是也就传出了微软也在开发下一代主机的消息。对于新主机的名称也有“XBOX2”、“X2”等多种说法。实际上，真正的情况是怎么样的呢？另外，新主机是否可以和PC以及互联网相连？

“目前，我手头也没有准确的消息。相信美国方面已经开始了开发工作。至于和PC以及互联网相连的问题，微软在这方面是具有相当的经验和实力的。相信在新主机的开发过程中一定会充分考虑这些因素的。”

从小出的话里可以推断，XBOX的后续机已经在开发之中了，且静观微软后面的计划。

File No.17 XBOX LIVE真的可以与INTERNET相连么？

“前几天已经在美国发表了，玩家可以利用XBOX LIVE将支持这项技术的游戏的成绩上传到互联网上。今后还会向广大玩家提供更多的关于XBOX LIVE游戏方面的支持与服务。”

并且，预计还将在美国提供将XBOX LIVE与PDA和移动电话相连的技术支持。



↑大渏博久已经被盖茨先生调往总部。

File No.18 会推出小型版的XBOX？

XBOX被人们称做是“美国号码”。据说会推出适合日本人尺寸的小型版XBOX？

“不会推出这样的小型版的主机的。不过后续机的尺寸应该会变小的。”

是不是因为美国人都喜欢大的东西，所以现在XBOX才会是这样呢？

“实际上，就连美国人都觉得现在的主机大呢（笑）。最初发售的手柄由于尺寸的问题也停止了在美国的销售。现在在商店里见到的都是日版的小尺寸的手柄。”

File No.19 是否会推出便携机呢？

“我想，微软会利用和PC相关的技术推出多样的产品，不过，位于XBOX这条事业主线上，还没有要推出便携机的打算。”

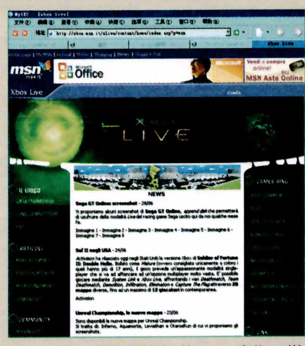


←XBOX LIVE现在已经取得了成功。

File No.20 有关于美日间的差距

在美国除了追加XBOX LIVE的新机能外，还将发售可以欣赏音乐和卡拉OK的“MUSIC MIXER”。这些新的举措都是面向美国市场的，感觉日本总是比较慢。是不是微软对于美日市场的态度有所不同呢？

“没有这样的事情。地域的差距肯定会造成玩家要求方面的不同。我们考虑的是为日本玩家提供更多他们喜欢的东西。游戏软件方面也是如此，美国市场和日本市场的要求不尽相同，我们尽量按照不同的需要提供他们各自所需的商品。”



↑↓XBOX意大利主站的LIVE广告。微软着力宣传了跨国对战的美妙。



NOKIA
诺基亚



←掌机与电话“合另一”。

N-Gage是这样的！

N-Gage是搭载了携带电话机能的便携式游戏机，支持最多4人的线上及近距离对战。另外，还具有播放音乐及网络功能。

在日本可以用N-Gage进行游戏么？

即使在日本不能使用N-Gage的电话功能，但是可以正常享受它所带来的游戏的乐趣。要注意的是：由于在日本无法使用N-Gage的网络功能，所以相应的软件的获得可能会非常困难。

顺便要说的是：E3上公布的N-Gage的价格为299美元（约合32000日元）

N-Gage会在日本发售么？

很遗憾，N-Gage没有计划在日本发售。最大的原因就是，移动电话通信方式上的区别。由于日本采用的通信方式与N-Gage所采用的不具有互换性，所以在日本，N-Gage将无法发挥手机方面的任何性能。但是如果日本的移动电话进入到第三代以后，通信方式上有相应的改变的话，就有可能在日本发售N-Gage。

NOKIA是芬兰通信器材生产商。在NOKIA-JAPAN公司里也有很多芬兰人。因为这个原因，公司保持了浓厚的北欧风格。置身他们当中，甚至会忘记自己其实是在日本。

软件篇 厂商间的合并风潮会给业界带来什么？为什么好的游戏卖不动？还是……

追踪有关软件生产商的消息！

在这里，我们将验证游戏业界的传闻，了解不为人知的内幕，还有大家百思不得其解的问题，首先当然就是合并事件的直击了。

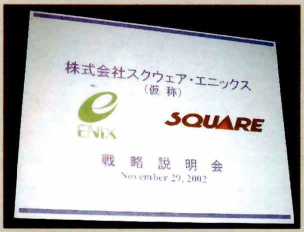
File No.21 很快就会看到史克威尔和艾尼克斯合并后的效果？

“有很多在过去不很了解的东西现在终于可以看清，尽管以前S社和E社在制作方面有很大的差异，合并之后达到相互之间更进一步的认识。特别是在游戏开发制作方面，无论过程中双方各自扮演怎样的角色，归根到底，游戏产品的内容如何才是最重要的。”

除了这些，原S社的品质管理系统和原E社的销售、经营方法也分别让对方的员工深受感慨。

具体说到合并后的效果，什么时候可以真正见到呢？

“渐渐就会显现出来吧。由于才刚刚合并不久，所以不会立刻就会有效。明年、后年……我想会看到的”。（S－E执行役员桥本真司）



↑从去年11月开始的合并案成功结束了。


↑巨头们在协商利益分配问题。

File No.22 在日本如果不在家中也可以玩到“FFXI”？

“FFXI”也可以在日本国内的一些网络咖啡屋里玩到。想知道具体是哪些的话可以到SQUARE·ENIX的主页上去查询确认。“即使是初次接触“FFXI”的玩家也可以简单的融入到游戏当中去，通过这种方式，相信会吸引来不少的新玩家呢。”（S－E执行役员桥本真司）

一同进行冒险的伙伴增加了，大家也一定会更高兴吧！


↑SQUARE与ENIX合并后的首款发卖新作就是上图所在的游戏《最终幻想11·吉拉特的幻影》虽然是网游，但在游戏品质上是绝对有保证的。

File No.24 艾尼克斯的DQ系列制作小组将会从此消失？

“当然不会了（笑）。不过这个小组的名字将会被改为“第9开发事业部”，还有就是制作“星之海洋”系列的小组也将更名为“第10开发事业部”，由于在人员上没有变更，所以请大家对新作的品质放心，敬请期待新作的发售吧。”（S－E执行役员桥本真司）

File No.23 《FF》本来应该是“最终”幻想的意思，为什么续作总是层出不穷呢？

该著名RPG系列都已经出了11作了，恕我们冒昧，现在才有这个问题，不过相信这也是许多玩家多年来埋藏在心中的疑问吧。“没有关系，这完全是由于英语的翻译方法不同而造成的。其实我们想表达的意思并不是‘最后的幻想’，而是‘究极的幻想’。这真是一个天大的误会呢（笑），当然，我们所有的员工也正是抱着“究极”这样的信念来开发游戏的。”（史克威尔·艾尼克斯宣传部）

原来如此，如果每个人都拥有这么“究极”的信念，游戏想不热卖都难啊！



↑这款将标有“SQUARE-ENIX”标记的“最终幻想”最新作如今已经在秘密的开发中了，全新的产商和新一代的3D开发技术，“最终”的幻想又添一作。

File No.25 来自FF和DQ的角色今后将会同台献艺？

有传言说将会推出一款包括了FF和DQ这两个系列中人物的动作游戏！？

“哦？会不会是像“任天堂大乱斗”那样的类型呢？（笑）实际上是没有这回事的，现在还没有制作这种游戏的计划。”

这样的回答真的是颇让人有些失望啊。不过，玩家的呼声要是再强烈一些的话，说不定就差不多了哦！


↑当年两社的共同合作结晶“时空之旅”。

File No.26 史克威尔的员工在合并之前就知道该事吗？

所有的人，包括社员、媒体、广大玩家甚至是S－E执行役员桥本真司先生本人都是在同一时间才得知合并的消息的。“接到要合并的通知的时候真的是很吃惊啊，但是一想到FF和DQ从此走到一起，也真的是相当的期待啊。”（S－E执行役员桥本真司）为了不引起任何问题，直到真正合并都要保守秘密，这也是常识。

File No.27 SQUARE和ENIX要搬家？

合并后，原史克威尔的社员共约800人，原艾尼克斯的社员约150人，这样就会一共有将近1000人的人数。原来两社的办公楼都没有足够大的环境容纳这么多的人，于是经过协商后决定搬到位于新宿的新社址去。

File No.28 电软还有人在玩FF吗？

据知情人士透露，电软有着相当的一批FF爱好者，比如整天喊着机战最高的星尘大海君以及号称《FFX－2》是个垃圾的莱茵总帅君，而彩火君更是为了制作“电击收藏”而对FF系列有着多角度的研究，其他人不明……

关于『FF』的传闻



作为最受玩家们欢迎的RPG之一，最终幻想系列一直以来就不断的受到业内人士和新闻媒体的高度关注，也是各种传闻最为纷乱的一个游戏系列了。那么在史可威尔公司发生重大变革的今天，我们当然也不会错过关于FF系列的任何消息。

马上就会发表关于『FF XII』的消息?

由于S社和E社的合并，使很多人都猜测是不是会推出一款融合FF和DQ在一起的作品呢?实际情况是怎样的呢?

“这的确是个很有意思的话题，由于两社刚刚合并不久，所以具体的关于共同开发作品的问题还要等到运行正常后再做打算。”

那么，FFXII将会在什么时候发售呢?有没有图片公布呢?

“现在还没有什么新东西，请耐心等待吧。”（S-E社广报部）

专家对新作发售日的推测

右表为历代FF作品的发售日期。可以看出，基本上是间隔1年到1年半的时间就会推出新作。根据这个进行推测，最新作极有可能会在明年的5—7月间发售。

最终幻想 发售日 1987年12月18日	最终幻想Ⅶ 发售日 1997年1月31日
最终幻想Ⅱ 发售日 1988年12月17日	最终幻想Ⅷ 发售日 1999年2月11日
最终幻想Ⅲ 发售日 1990年4月27日	最终幻想Ⅸ 发售日 2000年7月7日
最终幻想Ⅳ 发售日 1991年7月19日	最终幻想Ⅹ 发售日 2001年7月19日
最终幻想Ⅴ 发售日 1992年12月6日	最终幻想ⅩⅠ 发售日 2002年5月16日
最终幻想Ⅵ 发售日 1994年4月2日	最终幻想Ⅹ－2 发售日 2003年3月13日

关于DQ的传闻



从新作（《勇者斗恶龙八》）的制作发表会至今已经有半年多的时间了，而目前官方公布的资料就只有一幅信息量不大的图片而已。那么到底该作现在开发到何种程度呢?下面就是我们最新获得的一些关于这个游戏的消息。

会有《勇者斗恶龙ONLINE》么?

当初，勇者斗恶龙主要开发者崛井雄二就表示有意制作一款在线的游戏。如今，与SQUARE合并后，借助其在网络事业方面的经验，《勇者斗恶龙 ONLINE》很快就会诞生了吧?

“虽然新作确实制作的十分顺利，不过要制作在线游戏的话现在还不太好说啊……”（S-E社第九开发部崛井雄二）

看来现在还没有十分让人兴奋的消息，只有静静的等待了……

专家对新作发售日的推测

在日本属于重中之重的RPG《DQ》系列，前几作都是在游戏发展高峰期推出的，而前两作发卖的时间间隔为五年左右，如果按照ENIX一贯的作风，下一作极有可能在2005年发售呢。

勇者斗恶龙 发售日	1986年5月27日
勇者斗恶龙Ⅱ 发售日	1987年1月26日
勇者斗恶龙Ⅲ 发售日	1988年2月10日
勇者斗恶龙Ⅳ 发售日	1990年2月11日
勇者斗恶龙Ⅴ 发售日	1992年9月27日
勇者斗恶龙Ⅵ 发售日	1995年12月9日
勇者斗恶龙Ⅶ 发售日	2002年5月27日

销售成绩不如预计的游戏有哪些?

虽然很多大作一再的被制作厂商吹上了天，但是玩家们都会以自己的判断力购买，而出乎意料的种种原因一定会导致预期和声势与现实相去甚远，那么有哪些游戏会在这不幸的一群中呢：

SEGA　VR战士4进化版（PS2）
SCEI　妖精战士·精灵的黄昏（PS2）
ENIX　星之海洋·直到时间的尽头（PS2）
BANPRESTO　第二次超级机器人大战α（PS2）
NAMCO　灵魂能力2（PS2）



销售成绩超过预期的游戏有哪些?

和出乎意料的惨淡相对应的当然是出乎意料的大卖特卖了，很多厂商或许就是因为这样的原因而一举发家呢，那么让我们看看都有谁有这么好的运气吧。

NINTENDO　瓦里奥制造（GBA）
BANDAI　龙珠Z（PS2）
GENKI　街道BATTLE（PS2）
SQUARE　最终幻想Ⅹ-2（PS2）
TOMY　火影忍者（GBA）

看来成功的例子毕竟是少数呢。



↑龙珠Z在欧美的热卖全靠动画的热播。

CERO是什么东西?

CERO是根据游戏内容而针对不同年龄玩家实施的分级制度。CERO从2002年10月1日开始在日本实行，针对游戏中有关于性、暴力等因素进行评测，并决定具体的年龄分级。

然而，CERO仅仅给出等级的评测，并不强制玩家购买哪个级别的游戏。另外，CERO的评审员是来自各行各业的20岁至60岁间的自愿者。



↑TECMO似是而非的《DOAX沙滩排球》已经被决定为18岁以上推荐，购买请注意。

KONAMI会出“心跳回忆”的新作?

KONAMI会出著名恋爱游戏——“心跳回忆”系列的最新作?

带着广大玩家的期盼，我们从业内相关人士那里询问了有关“心跳回忆”系列最新作的消息。真的会在上部作品发售一年半之后再次打破沉寂么?

“其实目前我们还没有具体决定是否开发最新作。但是鉴于广大玩家的热切期盼，以及“心跳回忆”确实是KONAMI的一个重要产品系列，我们肯定会就续作是否开发等问题展开比较积极的讨论的。”（KONAMI广报部）



↑心跳系列的几部续作均未达到让人满意的销量，后果就是导致续作遥遥无期。

酒足饭饱继续恶搞 闯关族的家

天下玩家笑谈人生会客室

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林



最近好乱啊！不单是全球反恐大势，就国内这游戏的小小圈子里都被搅得一滩混水。像风林这样的和事老儿，隔远远儿的看笑话，却笑不大出来。因为电脑休克了一周，案头工作堆积如山，时间紧迫，大概只有发挥出自己的底力来才能完成。好多朋友都说，电软的人能干，风林想想，其实又何止如此呢？俺们这疙瘩儿的工作量恐怕换个人都接受不了，绝对不是自吹，编辑们真不容易……

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 NINCLUB.COM

电软招牌大菜的可怖绝杀



风秃子

早上坐车来，听见两个大姐（其实都大妈了）在谈年轻人结婚的琐事……听说现在男的20岁结婚的都有？那像风林这样一直自以为青春激扬的后生，岂不都成了大龄青年？都以为现在兴单身呢，原来又改流行早婚啦？看来我确实跟不上形势……风林老矣。索性，爱谁谁就，大龄就大龄，回头征婚去了（超级爆苦笑……）！

电软榨取计划十万个为什么3

咬人的狗不叫

上期《电软》上给大家算了一下邮购的帐。风林算术不太好，心里并没什么把握。这么多天倒没见有读者反驳，好像就认了（笑）。不过听说头头看见此文直皱眉头，批评了发行部，认为让利太多，得不偿失。明年有意不搞了。风林是为读者高兴得多，头头是为杂志利益考虑得多。赔钱的买卖当然谁都不愿意了。

上期登了还有邮购中问题没解决的，有苦的诉苦，有冤的申冤。今天去发行部问了一下，到6月25日为止，已收到49封投诉信，还不算太多。头头命令一件一件必须落实，“把上半年的屁股擦干净”，“别把屎带到下半年去”。发行部正在逐件落实。所以乘这大好机会，有邮购问题赶紧反映。

风林统计了一下，次世代传媒联盟今年上半年连杂志带书共出版了34本！（那些计划出的都不算，比如《游戏的设计与开发》等。）这意味着什么呢？就是每月平均出版5本半出版物，还有若干张光盘！乖乖，真的不少！有都买的吗？那你也真的很了不起（笑）！托拉斯（笑）！有都买的读者可给风林来封信。

风林对《电软》最满意的除了它是一个团结互助的集体外，就是《电软》的精力都放在出版杂志图书上。出版物的质量固然因为编辑的水准而有高下之分（既有AKIRA《动新》那样的精品，也有风林《掌机迷》这样需要大进步的成长品），但它一直顽强的默默的在平面出版这块土地上耕耘。近一年多来，因特工黄重返北京而在视听产品上突放异彩，带动了一股强大的游戏视听产品旋风，给广大电子游戏玩家带来全新的享受。正像一位PC GAME玩家来信感叹的：“我在PC GAME杂志中从未见过像《电新》这么有震撼力和欣赏性的光盘！它使我重新定位二者”。

九年来，《电软》一直坚定不移地固守在电子游戏出版这块阵地上。不管世事如何变幻，机会如何诱惑，《电软》都从来没有偏离过方向，仿佛它生来就是属于电子游戏的。电子游戏是《电软》的根，《电软》又把根植入电玩迷的心。

头头总是强调：足球运动员用脚说话，相声演员用嘴说话，《电软》要用书来说话。所以《电软》很少参加什么展览、座谈会、电视辩论会等。它只用一种形式显示它的存在——书。我很喜欢《电软》的低调、实干和执着。

木木的每期自拍变态相册



这是风林来电软至今收到过的最好的礼物，精心制作的“风林DIY”，后面将会向大家详细分解。特别感谢制作者对本人的支持。

狗仗“人势”才有戏

中国人见面的问候语是：“吃了吗”？

风林给各位玩友的问候语是：“买《掌机迷2》了吗？”（大笑）听说——不是听说，是据反馈，《掌2》又是大爆卖！多谢，多谢（双手抱拳）！当然卖得好不一定就是做得好，不过卖得好总比卖得不好强（笑）。当然卖得好了就认为一切OK，那是缺乏自知自明。何况《掌机迷》每月一本，真的是“任重而道远”。人生有两件事最难。第一：一个人做点好事并不难，难的是一辈子做好事，从来不做坏事。第二：一个人做点坏事并不难，难的是一辈子做坏事，从来不做好事。风林一不留神做了一两本好书也就不算新鲜了（笑）。

风林做编辑，有时也想“什么叫一个好的称职的编辑？以风林的看法，一个编辑除了联系作者组织稿件（当然需要时也自己写稿件），修改，校对外，至少有两件更重要的事要做：一个就是发现好的有培养前途的作者。有了一个比较稳定的作者群，杂志质量才有保障。第二个就是要求编辑有一点选题策划能力，知道哪些东西是业界热点，是读者感兴趣的。文章的重点，结构安排，甚至字数都有所考量，能将自己的要求和想法与作者很好的沟通和落实。到《电软》两年多来，风林懂得了很多，学习了很多，但差距还不小。风林不是伯乐，不识马之骏驽。所以希望千里马自己跳出来，到风林处报到（笑）。再牛B的狗也得倚仗人势啊！

狗嘴吐不出象牙

有位读者来信指责《电软》的广告“让每位读者都流出口水”，把读者比喻成狗，是对读者的“污辱”，要求杂志社公开道歉，消除影响。

这个批评让我有一点为难，也有许多感想。

为什么有点为难呢？就是如果认真的话，跟狗相关的词儿确实都不太好。像狗仗人势、人模狗样、狗眼看人低，像鸡犬不宁、狗嘴吐不出象牙……可是也有些人视狗如亲人，感情至深。看过一个电视喜剧，名字忘了。演一位老太太带狗上火车，称小狗一句一个“乖儿子”……

“狗嘴里吐不出象牙”倒底是调侃还是骂人，大概不能一概而论。那要看：说话者的本意，也要看听话者的气度。风林一向不主张“以小人之心度君子之腹”，而提倡“以君子之心度小人之腹”。宁可相信说话者的善意，或者宁可以善意回应说话者。

记得“电刑室手记”引言里有这样一段《电软》前辈们的感慨：“幽默不是一件容易的事，它需要读者和社会的宽容”。是的，以宽容的态度对待幽默，我们会得到会心的一笑。这一笑，便多少释放了现实生活的压力。否则的话，我们就只能一本正经地说：“我们是人，不是狗！我们虽然流口水，但那绝不是狗的口水”。对倒是对，可那多无趣。

或者有同学开了一句玩笑，大家都在笑。老师却斜次里威严地大吼一声：“不许开玩笑”！当然可以不开玩笑，可那多无趣。



强身健体

佟琦 2003年5月25日世乒赛决赛画
小编们没有健身器，所以……





【无事生非】YAGAMI
星川最近想买GC了，无他，BIO箱也要拿下，众人纷纷替他稿费担心。挣得不多，花得不少，要说现在的年轻人啊～～可真是的（笑）～～

1 电软开店我方便!

你好！我是电软的忠实读者,从创刊到现在期期必买。如果说以前买电软是为了时尚的话,那现在已经成了一种习惯,是和电软的一个不见不散的约会。我有一个小小的建议。我是一名黑龙江的读者，我自己拥有PS2，PS，DC和GBASP。我们这里的电玩不是很发达，所以买软件是我最头痛的事情了。所以强烈希望电软能够开一家电玩专卖店，这样我们买起软件也方便了很多，放心了许多。（邮件一封）■这个问题是上个世纪遗留下来的，基本上没有解决的办法，也看不到什么希望(笑)。编辑部一向对这个抓得很严，绝对不会涉足游戏专卖的圈子,这样才能站在一个相对公平公正的立场上发言，尤其是对媒体来说。吃人嘴软，拿人手短，在一个领域成功，并不意味着在其他市场上也可以获得回报。编辑部恐怕是没时间和经历去与水货商们周旋打交道的。

2 我们被侵略了……

敬爱的风林先生:文风仍旧是那种我看不惯的“日式”风格,动不动就来个什么“大感动”,又什么“期待中(总爱把‘中’字放在动词的后面)”,这是我们中国人的说话习惯吗?为什么你们总爱把好好的一个动宾短语弄成“宾动短语”？作为中国人自己的传媒，介绍的几乎全是国外的讯息，本身就已有了一种被人家“文化侵略”的感觉，这回被杂志的诸位编辑这么一搞，连说话的习惯都改成人家的味道了，你们不觉得可悲么。这个意见我以前也提过,你也认可,但却没有一点改过的意思。（读者：刘小舟）

■要说的是，编辑们基本上就是这么说话的，不仅仅是编辑部上下，现在很多玩家也是“期待中”啊，没觉得有何不妥。在这上面咬文嚼字那是没个头的,再说了，这些字都是中国字，那至于怎么说则在个人，习惯不同。要说起来，中国电视用人家日本的管子，是不是更是耻辱呢? 方便面是日本人发明的，我们是不是不要再吃方便面了呢? 作为中国的传媒，我们当然也想多介绍些自己的东西，以前也并不是没有尝试过，不过那似乎并不是属于电软游戏的圈子。而我们的读者手里把玩的都是什么? 我们不介绍他们关心的咨询介绍什么? “无中生有”的事我们可做不出来。

3 不如把GC赶出去算了

本人有GC(有生化,赛尔达,WE6),GBA各一台,是死忠任天堂FANS。

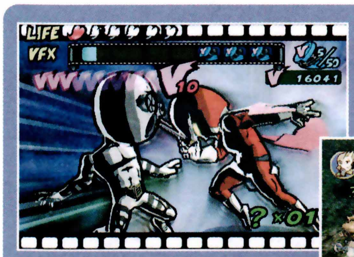
讲正事，请问生化1克里斯篇为什么我来到配药房,老说我不懂配药是怎么回事,连瓶子都不准拿,之前要干什么才能学会配药啊?吉儿篇我都通了三次了,配药直接配就是了啊!急死人了,请速给答复,最好发份克里斯篇的攻略给我。谢了。暑假我只能买一款游戏(没那么多铁),请推荐一款(除了FFCC,我一朋友会入手)。

最后给电软提点意见,怎么NGC游戏的攻略已经完全消失了,以前的生化赛尔达,阳光马里奥都是很简单的,而且说有后续报道,结果书都翻烂都找不到.难道用400多钱前买游戏的人就受这样的待遇,玩D版的人就爽?!请给正版玩家一点支持呀!这不是你们一直标榜的吗?(承德 陈沅功)

■BIO的配药法在去年某期“秘技天地”中风林给出了非常详细的方法，陈读者不妨找来查阅。今年暑期GC的好游戏非常多，就说8月份吧，日本游戏究极的两大RPG都要在方块上推出新作，“FFCC”与“神乐传说”。实在是要命,强烈建议GC玩家豁出去将这两款游戏全部入手,错过哪个都太可惜了。其他游戏的话,ACT玩家请必买“幻侠JOE”，RAC玩家就不能错过“F-ZERO GX”了。总之，暑期GC玩家绝对有的玩。

至于制作GC游戏的攻略嘛……似乎希望不是很大。当然像FFCC这样的超级大作,相信是会做完全攻略的，至于其他的,在编辑部只有风林一个人在摇旗呐喊,响动不大,也得不到重视。实在没有办法。风林倒是想做一些游戏的攻略,但基本上10个有9个是要被否掉的,原因很简单——“没人玩”（当然,PS2上没人玩的游戏可以做哦，这个基本上算是给PS2的特权，当然不是我给的……很简单的答复吧?）……所以,像这些基本上没人玩的游戏,风林倾尽所能，尽量在闯家中低调推荐一下。假如哪天这个栏目换人主持,原因很可能是被广大PS2迷来信将本人枪毙了……另外，想交流GC游戏的朋友可以来这里——NINCLUB.COM,无制限。

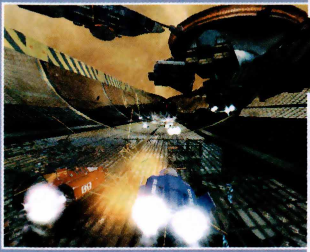
永恒不变的游戏光辉



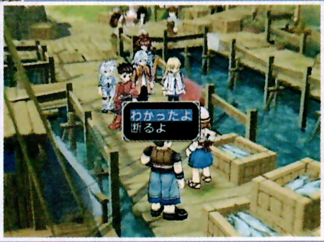
【VIEWTIFUL JOE】
已发售・清版闯关・推荐度：★★★★★



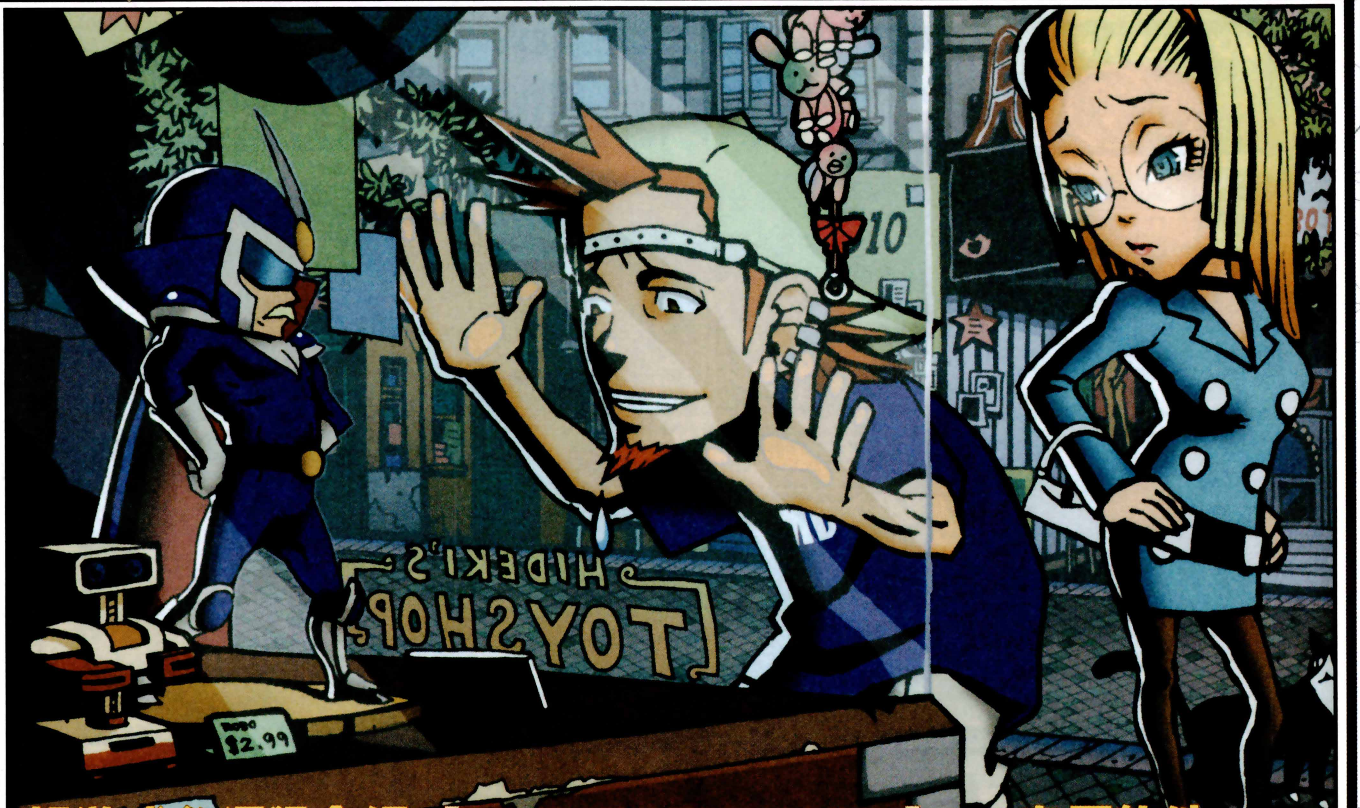
【最终幻想・水晶编年史】
8月8日・多人RPG・推荐度：★★★★★



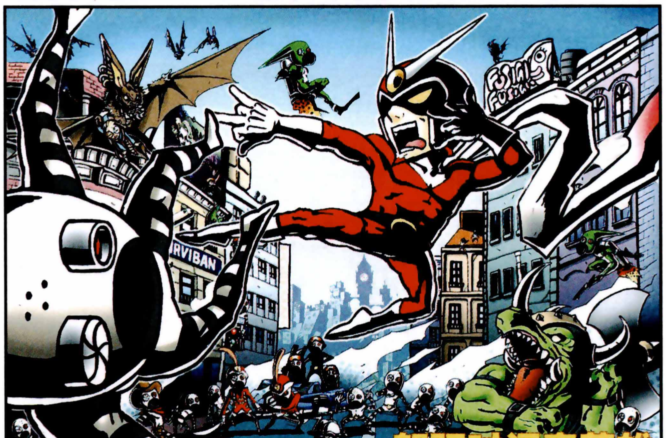
【F-ZERO GX】
7月25日・高速赛车・推荐度：★★★★



【神乐传说】
8月29日・RPG・推荐度：★★★★



好游戏必须猛介绍【VIEWTIFUL JOE】GC专用软件



驾驭时间真英雄

闯家首次超大版面推荐

推荐好游戏是游戏编辑义不容辞的责任！信我！

风林人头担保 年度最佳动作

日本专门GC杂志四9推荐

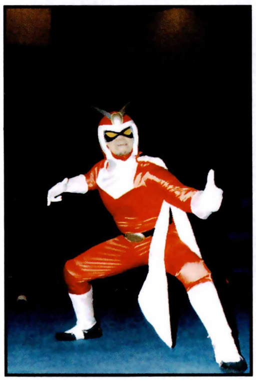
如果你有GC的话请购买这款游戏——编辑风林强硬推荐

●编辑有责任推荐好的游戏给大家，尤其是不应该带着自我感觉良好的有色眼镜。这次风林冒险强硬一回，特别向广大玩家强烈建议购买由动作游戏专家CAPCOM为GC开发的独占软件【VIEWTIFUL JOE】。在这里要特别声明一下，这次不是风林偏袒GC，而是游戏本身确实出色至极，是近年来清版动作闯关游戏的代表作品。

●与“JOE”同时购入的还有XB的“恐龙危机3”，对于这部游戏的前两作，相信很多玩家都比风林要熟悉得多。最新作将故事搬上了外太空，并且彻底地转换为一款动作射击游戏，总体来说还是值得广大XB一试的。

●好电影看不完啊，北京7月18日将正式上映“骇客帝国2”，接下来就是“霹雳天使2”、“海底总动员”、“超胆侠”等等大片，这下真是看不过来了……清闲的时候去泡电影院好了……

●该换个手机了……





动作游戏专家的完美恶搞！不玩？你将错过游戏历史上最强动作游戏

卡普空四部是动作救世主



4 做成周刊累死一干

吾是贵刊的乌骨级读者啦！吾很怀念《CAME集中营》的年代呀！（笑）第一次写信，有两点建议，不吐不快。1、希望《电软》改成周刊。虽会加大你们的工作量，但可以减少杂志页数等减轻负荷，其最主要的还是飞速传递信息，方便读者在更短的时间内了解到业界第一手消息，岂不快哉！日本的《某某通》不就如此，再据个人观点，销量与奖金成正比，改成周刊，销量大增，各位的奖金也就水涨船高啦！（笑）2、既然贵刊出了《最终幻想纪念》和《生化危机纪念》，可否再出一本《纪念FC流金岁月典藏版》呢？没别的意思，全怪我这个人比较怀旧，如不行，那就出一本，卖给我一个人，不要多，收录1万个FC时代的游戏就行了，不要太贵，不超过1千元就行了，望风兄三思后定夺，死矣瞑目！（南京 邵玩家）

■变周刊还不简单？只能减页码了，不过按照现在读者大人们的阅读习惯，估计80面左右是比较合适的，不过，问题就来了……即使这样，一些特色栏目也非常难做，比如闯家……而日本的周刊是轮换制的，就是说有几批人轮班制作，这样的话，也许下期就不是风林在主持闯家了……总之，做成周刊还有很多问题要解决。

5 GC也有假冒机？

我不是来聊天的，我只是没有法子时想到了你。都说任氏主机很皮实，但我的"GAME CUBE"为什么会这样？2002年5月，橙色GC来到我家，2200元带张生化1，心情不用说（满点），终于支持正版了。到今年4月，共购入三张碟：生化危机0、WE6FE。本以为走上了康庄大道，除了放血就一切顺利了。可毛病来了，不管打什么，游戏中都会死机，画面静止，滋滋声乱响，"塞尔达传说"尤为严重，还以为把借来的碟弄坏了，吓了一声冷汗。进入游戏读取很顺畅，就是游戏中会死。接着送去BOSS那里，无法修，BOSS把GC寄去广州，换了新光驱，还是一样，说是主板有问题。又说要送去香港，还不知修得好不。不会去日本吧？我的老PS-7000型都打5年了，DC3年，张张D版，至今没问题。中国人就碰不了正版吗？我已没钱买新GC了。

不知风林有没有遇见此问题的，能否介绍个有实力的维修部（去日本就算了）。我的GC没有硬损伤，平时呵护有加，用的是PS2大铁盒，开关机按你说的。真是想不通，想不通中……另我的朋友的GC比我晚买了一个月，现在读碟苦手，也要去修了，GC真不行吗？（常州 刘枫）

■以前也偶尔听说GC出了问题，不过像刘读者这样的绝对硬伤还是头一次听说。风林的两部GC都很皮实，没有任何问题，而且风林一打就时间很长，电源滚烫，却从来没有出现任何的死机情况。不知道刘读者朋友的GC是不是在同一家店买的呢？如果是的话，风林有些怀疑该店对机器做了手脚……刘读者刚买的时候有这个毛病吗？为什么不当时就去换一台呢？现在机器都买了一年多了，到底是什么问题实在是说不清楚了。像GC这样绝对正版命的机器，很少出问题的。而且任天堂的产品一向耐用，即便是像掌机这样户外设备，也非常皮实。

由于没有正规的代理，GC的维修其实是很头疼的问题，因为很少有GC损坏的情况出现，因此大部分店家对GC的维修都手生的很……希望任天堂允诺的大陆行货能够尽快发卖吧！

6 给三国无双挑刺

首先祝贺《掌机迷》的出版！风林辛苦了！大家都辛苦了！GBA玩家的福音啊！不过MUMU君现在又要顾《电软》，又要顾《掌机迷》，多当心身体啊！

不知"小秃"对真·353的看法怎样，我经过一个多月的疯玩，也有了一些心得（我可是系列的FANS啊，第一作开始玩的）。不知风林注意没，本作的武器成长系统的导入虽成功，但如果把难度调到普通，每关挨着打，大小武将一概不放过，那么第4章之前武器就9级了，以后几章没了武器成长的乐趣，太没意思了……若像《灵魂能力2》一样，各角色有7——8种武器，各有各的优、缺点（攻击力、范围、无双等等），每个武器都要逐个培养，这样武器成长的乐趣贯穿整个游戏，再加上道具收集、角色、护卫成长，整个游戏的耐玩度就翻几番啊！就是大量的武装资料不知游戏吃不吃得消。（新疆 程曦）

■抱歉风林实在是对无双系列没什么研究，顶多就是陪同事混战逗逗闷子而已。对于程读者的问题风林也说不大上来什么，只有等到XB版3推出后才会好好体验一下。另外，KOEI年内将会推出PS2版的"无双3·猛将传"（未定名），喜欢的玩家等着掏钱吧！

7 MGS音乐不好听？

就电软附赠CD说开来，带CD真的不错，不光电软销量猛增，也让我们电软迷拍手称快（个别人跺脚也可以），不过就我看来，CD的选材和用曲还是不太满意，就其中一张《合金装备2》来说，其中音乐除有几首不错外，其他不是过短，就是感觉在凑数，像MGS2这种间谍游戏不用画面真的体会不出大作的精髓，音乐还不足以达到这种境界，比如樱2那张CD就很好，听起来舒服，13期CD，咬牙再说曲子真是选的太差，听音乐就是一种享受，对不懂日文的我听着虽无头脑，但旋律美也行，放松一下，也是电软的初衷，朋友们都摇头，希望电软的小风林提高自己音乐鉴赏能力值！别让CD成了电软的"鸡肋"嘿嘿！又发现一个错误，13期P6，紧急企划"退任社长佐腾秀村←"箭头指的竟是一个大讲台，人呢？变身了吗？（北京 董灿鑫）

■那张MGS是风林朋友友情提供的，音乐来自原版CD，音乐都是取材自游戏中，至于好不好听则是风林管不了的了，毕竟我不能自己随便找点糙糊强塞进去，那不是对不起MGS迷吗？一张CD，也不能要求首首都是好听的歌吧？我们力求把原版CD原封不动的奉献给广大玩家。

至于左藤大人为什么不见了……那是因为倒台了呗！既然倒台了，那照片当然就只省下台子，人在台子后面倒着哪！哈哈哈……



《快乐原始人》EASY

心意之作·木头系列玩偶样品曝光!?

收藏珍品·读者热心·风林至宝·永久珍藏

风林DIY 百变宝盒 不得不哭



作者/小常



作者说明：

拼装时请使用正确方法，要找准位置，合乎情理，如胡乱拼装出现不良后果，本人概不负责！

物品清单：

超人服×1、假发×1、口罩×3、军帽×1、阿拉伯式帽子×1、阿富汗式胡子×1、红旗×2、黑色T恤×1、眼睛×1、忍者装×1、面具×1、标志×2、放毒面具×1、匪帽×1、小马哥装×1、礼帽×1、MOTHER服×1、帽子×1。



闯家补习班 打机常识第一课

我是一个游戏迷，因此常看一些游戏杂志，你们的电软也在其中，经常见你们宣传一些硬件器材，如电视等，但我觉得有必要解释一下有些名词性概念。

首先从电视开始，众所周知，电视与电影一样，是靠人的视觉暂留构成一个个的图像，然而电视的效果却远不及电影，这是为什么？

电视机所构成的一幅图像有两个关键，行、场，电视要购成一幅图像，要一行一选择扫描，由于时间很快，因此人便产生了这是一幅图像的概念，由于电视出现的早期技术不发达，电视信号传输带宽便成了一个问题，电视信号传输的带宽要很高，而技术则达不到，于是便有了一个办法：先传输奇数行再传输偶数行，这样带宽可节省一半，当然也造成了现在的视频信号均按标准的毛病，而100HZ非常简单，利用控制器将传过来的数据存起来，每秒同一行数据扫描两次（50HZ一次），从而有效改善行闪烁，既然100HZ如此简单那60HZ、75HZ、85HZ也很简单吗？

再来看看逐行扫描，我认为这是除了改进彩管外最能改善图像质量的，如果彩管好的话，加上此技术后图像质量会有很大提升，其原理也很简单，利用控制器将奇数行与偶数行信号存起来，再将它装配成一个奇数行，一个偶数行的逐行扫描信号，这样图像层次，细腻度都将有很大的提高。

然而100HZ与逐行扫描却不能同时实现，这并不是技术原因，而是成本原因，如果一台电视（注：29寸）卖个万把块，傻子也不会买吧？

关于逐行（或隔行）的480P、720P、1080I等格式，则又牵扯到像素这一概念，电视机行业的普遍现象是其像素最高为50万个（像素为构成画面的最小单位，越多画面越好，50万个像素相当于电脑中的800×600分辨率），而普通电视最高不过600线，连DVD也一直在500多线徘徊（线是有多少行像素的概念）。因此电视像素绝达不到50万，如果像素少，则在制造上相对简单一些，成本也更低，因此许多彩电只支持个480P也不足为怪，本人见过众多带100HZ逐行扫描的电视，认为除了索尼外，便是东芝彩电，其它品牌均不如这两个品牌，国货比韩国货要好。

综上所述，其实100HZ对画面并无太大改善，除非你在暗环境下看电视，否则很难觉察到行闪烁，而逐行扫描加一个高像素彩管的电视才是最好的，对于60HZ，玩DC刀魂会知道，它要求选择60HZ/50HZ，而我用92产的电视便可用60HZ，因此某些品牌的60HZ彩电，有些吹牛的味道（NTSC制式是60HZ，你家的电视看N制VCD，录像带没爆吧？）而电视由于与电影的存储原理不同，更不可能达到电影的效果，因此胶片电视更是瞎折腾。

再来看看当下流行的液晶彩电和等离子彩电（以下简称POP）液晶本身不发光，当液晶被加上电流后会由液体变成晶体，遮挡住光线，在液晶电视后有一个背光源，还有分光镜，将背光源分为红、绿、蓝三基色，而后液晶将某一部分挡住，从而形成一个画面，液晶的工作原理决定它没有行闪烁，而其颜色、对比度，特别是亮度及颜色过度都不及普通彩电，因此不建议购买。

而POP则不同，它是靠将气体激发为等离子态发光的原理制造，其发光原理类似于普通荧光灯，它的整个画面由无数小荧光灯构成，每一个为一个像素，它的工作原理决定它没有行闪烁，画面亮丽可与普通电视一拼，而且它的屏幕可做成任意大小，而普通电视由于制造工艺及安全因素，不可能做到很大（38寸已很了不起了）。而POP以其高价，高功耗（曾见过一份资料说有300瓦，而不能普及，而低价虽说也是POP，但谁愿意用过时产品？更何况日本决不会将最新技术转让，国产品牌更不可选（合资式投资则不错）。

以上所说的，如果有电视技术知识，则非常易懂，若没有，请看以下总结，玩游戏，普通彩电足矣，若有逐行扫描外加一高像素彩管更佳，不要相信一些没用的技术宣传（如60HZ，现在的多制式彩电均支持）或听起来很酷的宣传（如一千多行逐行扫描，胶片电视等），背投绝不可玩游戏，而液晶其画面由于不可恭维之原因，不推介，最好是POP等离子电视，当然首先得买得起，还原的高价电费，而对于RF输入，AV输入，S端子输入，色差等输入方式。以后再谈，最后祝各位玩的愉快（我的100HZ与邻居50HZ相比，并没有什么好呀！）

——兰州 刘甲

8 恶魔城还是PS好

其实在我还未出世时，我爸爸就是经营电玩店的，他当时用来给人家玩的是FC，所以差不多我出生后一睁开眼睛看到的不是妈妈、爸爸，而是任天堂的MARIO大叔，但开始买《电软》是去年的事，由于狂爱土星版的《恶魔城·月下夜想曲》，所以在电玩店BOSS的蒙骗下，买了台GBA。买了GBA后，才在朋友的介绍下买了《电软》。对了，差点忘了问你们问题，我的问题很多喔，请做好准备。

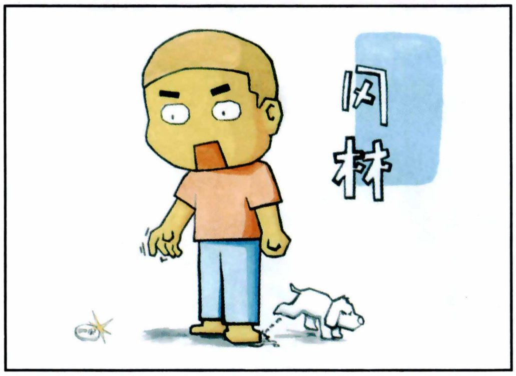
1、您个人认为PS版和SS版《月下夜想曲》哪个版本更好？好在哪？2、用GBP在NGC上玩GBA的游戏时是否能对应NGC的59或251格记忆卡？3、某期《电软》上公布了NGC《斑鸠》的排行版，第一名的最高分值3开头，而我的最高分值却是4开头，这怎么解释？4、您对PS2新作《恶魔城》是怎样评价的？5、“闯关族的家”中能否增加一个类似于“我的窝”的栏目？读者可以给《电软》寄来自己的卧室里有关GAME的收藏或东东的照片，并加入解说。（一读者）

■1、PS版绝对是最强的。特效、读盘等等都高出SS版一大块，虽然SS版增加了一些分支路线，但与PS版的出色表现比较起来，实在微不足道；2、不可以，GBA游戏的记录依旧使用卡带内的存贮方式；3、您看清比分的位数……4、PS2版恶魔城还没有发售，具体会如何实在不好下定论。不过风林认为有“魔颤”在前，这会“恶魔城”有的借鉴了……5、这个要看读者大人啦，有自己喜欢，想与广大玩家分享的好照片就寄来让我们一睹精彩吧！

9 50000型的疑惑……

小弟现有一难题想求风兄帮忙，小弟近日又忽对GBA重新感兴趣，估计是新作频出的缘故（也是《掌机迷》惹的祸，如果你看了我上封信，就会知道，上次购入GBA短短一个月就出手的原因）。手头上钱不算多，正为考虑买普版或SP伤神。买普版吧，感觉有点过时，特别是屏幕的问题。买SP吧，又从杂志看到了不少负面评论。时间长了，排线易断，手感不如GBA。不开背光灯时，屏幕更暗，并且反光严重，颜色漆脱落等。现在真是被弄的头晕脑胀，风兄说句话吧。

问题狂人翔想请教回答疯子林，看招：1、索尼新推出的50000型硬盘捆绑主机，是不是限量发行？所谓黑、蓝两色是不是像37000型一样为透明机？主机加直读后还能不能上网？如果将来在大陆设网架，日版机和大陆版可否通用？2、《掌机迷》中介绍了GBA周边，有一条说柯达和三洋公司共同研制了GBA新的显示屏，何时上市？GBASP的排线很容易断？是不是只有蓝、黑两色的SP才一定不会掉色？3、索尼、微软、任天堂是否发布了各大后续主机的消息？若没有，你认为什么时候有可能发布？4、WSC水晶值不值的购买？价格？有无D版玩？5、GC如何与GBA联动？可否在《电软》中作一期相关知识？6、《电软》将把VCD+CD+132全彩的套餐模式进行到何时？可考虑过送双VCD？（河南张翔）



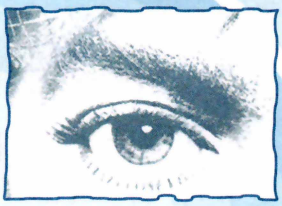
■现在都还是买SP吧！目前市场上的GBA大部分都是假货，识别起来并不难，从手感上就能分个清清楚楚，更别提那些假的一塌糊涂的标识。总之最保险的方法就是去良心卖店购买SP，玩得安心也好。

1、带硬盘的50000型主机价格合理，目前2900元有的交易，推荐广大玩家为今后PS2的网络多考虑一下。这款机型不是限定版。据情报显示，加装直读后并不影响体验PSBB，而若大陆版PS2是PAL制式的话，那么将无法与港台以及日版通用软件；2、这个显示屏目前还没有更多的消息，请留心掌机迷今后的报道吧；3、新主机基本的发售顺序是：2005年GC2先行发售，随后是PS3，而XB2的发售日将会延期到2006年初，以上时间指日版；4、WS上还是有一些值得玩的游戏的，但若仅仅为了这几款游戏而购买主机的话，倒还不必；5、可以；6、至少目前会一直送下去，对于广大读者来说无疑是实惠第一。如果今后确实有料的话，也不排除制作双VCD吧！另外也会考虑赠送其他超值礼物的。看好吧！

大墙画廊

终于下决心改版了，从漫不经心的态度中，激情迸发而出，动力滚滚而来……看到大量读者的精美来稿，想到大家对本栏目的支持，作为责编，又怎能让自己手中的栏目"得过且过"下去。

电软画中画编辑/风林 本期 vol.83





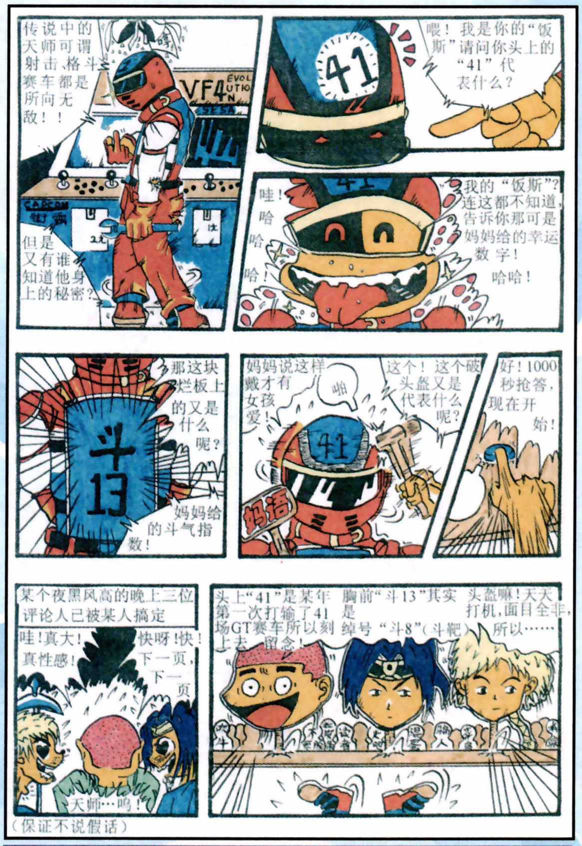
【蓝月朱迪】 南宁 蜗牛

这位又是谁？最近越来越多风林面生的角色挤进画廊了……游戏不多玩的坏处……

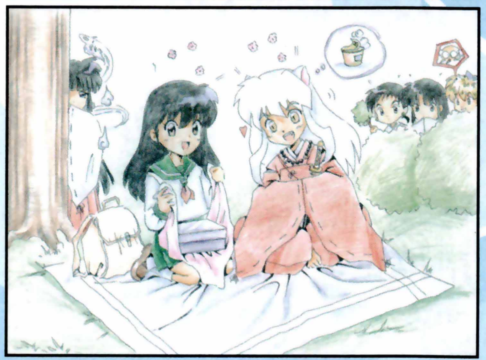


【黑色细胞】 河北 宋文汉

这游戏的谜真的不少啊！不过风某只玩过第一作……



【无题】 广西 关新



【犬夜叉】 吉林 郝奇

高桥氏目前最火的作品就是这个了吧？游戏出了不少了，而且前段时间《动新》还做过特辑哦。为什么漫画家笔下的人物都长得差不多……



【龙】 兰州 李炜





【人性化RPG】 浙江 郑杰

日本的传统RPG大概已经完了吧？除了DQ。新公布的"天外魔境"风林实在不敢猜测其销量……都新世纪了，游戏迷换了一大批，这样的游戏面对的完全是新一代的游戏迷。动作游戏大复兴的时代，来了？

【恶魔城】 重庆 严娇

很有味道的画稿，虽然不够惟美，但风格确实非常接近小岛姐姐。



【蜡笔KOF】 北京 白冰

八神这条裤带最终被证明是失败的设计，除了装酷外，只会带来麻烦。



【勇者斗非典】 石家庄 温凯

北京已经解除了禁令，娱乐场所又重新开放了，现在应该远离口罩了。游戏中也会出现SARS？

次世代传媒联盟

你知道国内最畅销的游戏VCD是什么吗？

当然是金版MTV。然后是银版MTV。

现在是……红宝石版MTV！

集合十六款经典游戏的精华

120分钟的陶醉！赞叹!!感动!!!

全新演绎 全中文歌词



上市热卖中

电玩新势力 MTV3

传世经典游戏MTV加同名音乐CD

红宝石版

全国热卖中

MTV3红宝石版VCD光盘
配套CD音乐光盘
精美外包装说明书

接受邮购

定价:8.80元(双光盘)
邮购简称"红宝石版"

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

游戏人才养成，专家精心打造，份量很重！

一本很有分量的书

500页，豪华装帧，份量很重！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。它从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。

本书内容基本上涵盖了游戏设计开发的所有主要阶段和层面，甚至包括国外大学实验室新出炉的理论和技术：

- 要点1：基本游戏理论和游戏性
- 要点2：游戏设计
- 要点3：二维和三维美工和动画技术
- 要点4：三维图形和人工智能
- 要点5：软件工程在游戏开发中的应用
- 要点6：游戏学院教育等等。

这本书完全不同于一般的技术书籍，它兼顾了游戏设计与开发中的技术层面和艺术层面,使人感悟到文理可以互通，历史知识可以驱动技术发展，具有很强的可读性。



500页豪华装帧
超值定价:**50.00**元
7月1日出版
限量发行,只限邮购

著者简介

叶展，清华大学自动化系本科毕业，先后取得美国伊州理工学院的计算机硕士学位和卡内基美隆大学的人机交互硕士学位。赴美期间一直兼任国内《电子游戏软件》杂志的驻美记者和特约撰稿人。

叶丁，叶展之弟，清华大学计算机系本科毕业，现在美国罗切斯特理工学院电影艺术系学习动画电影。曾使用魔法师笔名在《电子游戏软件》上开设游戏设计系列讲座。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177,64472919　　邮资免取

次世代传媒联盟
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力
游戏批评、掌机迷、网络游戏密技、电击收藏

网络游戏最强密技月刊

不是网迷不上钩

最热门网络游戏撑到你饱

数百条网游密技字字心血

传奇3/仙境传说/魔力宝贝/石器时代/大话西游2/骑士/魔法奇兵/火线任务/童话/A3/魔剑/命运/奇迹/天堂2/封印online/最终幻想XI/新西游记/英雄世纪/三国策online/N-age 1.3版/CS 1.6版/骑士/魔兽地狱·魔兽争霸三之寒冰王座

100面全彩印刷

大16开本复膜胶订

每月1日出版

只要6.8元



精彩栏目月月见

- 密技大搜查线
- UpDate
- 焦点特辑
- 封面特报
- HotGame
- 异域采风
- MU-ZONE

别犹豫!

别怀疑，每月只要6.8元，一本专业网络游戏密技刊物送到你家。

邮购地址：北京安外邮局75信箱发行部 邮编：100011

联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力

电击收藏、掌机迷、游戏批评、网络游戏密技



ANIME NEW POWER
动感新势力
双光盘超丰富影像
动画欣赏与导购资讯
JULY.2003
Vol.6
新作预告
ROD TV
星空的邂逅2
潜水舰707R
STEAM BOY
作品介绍
ZOE
超时空要塞MACROSS ZERO
螺旋～推理之绊～
水果篮子
校园漫画大王
灰羽联盟
MTV
.hack//SIGN插入歌“黄昏之手镯”
罗德岛战记英雄骑士传主题歌“奇迹之海”
机动战记GUNDAM W 剧场版主题歌“LAST IMPRESSION”
X战记 予兆篇主题歌“STRENGTH”
影像特典
Q版女神
DOLDEN BOY～动画很有趣～
影像特辑 浪客剑心特辑
浪客剑心音乐绘卷
高达SEED两大海报同时送出！
双光盘
七月中旬上市
2VCD+32页全彩说明书+两份大幅海报
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919





1989年著名作家系井重里创作了一款有别于一般幻想RPG风格的现代RPG《MOTHER》，在游戏业界引发不小的震动。五年后，续作《MOTHER 2》于1994年发售，得到更广泛的欢迎，甚至出了广播剧。虽然事隔多年，但MOTHER 1＋2的复刻版一经推出就得到日本全国FANS的狂热追捧，这在现今的游戏界也是非常少见的。



我们的MOTHER回来了！

MOTHER 1+2

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.6.20	
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

指令解说 System

地图指令

はなす	交谈
PSI	特殊
チェック	调查
グッズ	物品
そうび	装备（2代）
つよさ	状态（2代）

战斗指令

たたかう	战斗
たたく	战斗（2代）
PSI	特殊
グッズ	物品
オート	自动战斗
ガード	防御
にげる	逃跑
せってい	设定

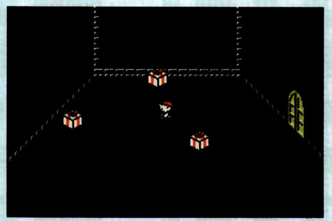
流程攻略（一） Story

[MOTHER 1]

●1988年，マザーズデイ町外

一天，家里突然像快要崩塌似的剧烈摇动起来，我刚走出房间就遭到台灯的攻击。来到妹妹的房间将正在满天飞舞的洋娃娃打败后，仔细调查，发现一个古老的八音盒。轻轻地打开盖子，八音盒断断续续地响起悦耳的旋律。

下楼后电话响起来，我拿起电话对爸爸说刚才发生了灵异现象。爸爸告知那是“ラップ现象”，解释道，PSI拥有不可思议之力，能够看透人心，而我正是有这种能力的孩子。至于为什么我会拥有这种能力，爸爸闭口不谈，让我去地下室自己寻找答案。不过地下室钥匙总也找不到。连妈妈和妹妹也不知道放在哪儿。最后只能问我养的狗了（使用能力能听懂动物的语言），和狗对话后终于找到了钥匙。



在一片漆黑的地下室中发现研究PSI的曾祖父的日记，记破烂不堪已经读不出几个字，依稀只能辨认出——「暗语……神的尾巴在何处……天空之船的遗物」。

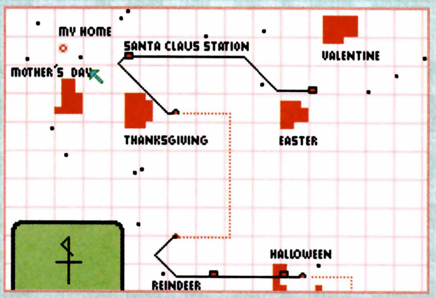
虽然得到日记，我还是不明白究竟发生了什么事。为了知晓真相，我开始踏上远方的不可思议之旅。

★备注：

调查家门外的狗得到“地下室的钥匙”，与2代不同，1代战斗平衡要求严格。要先在家周围练级，战斗轻松后再前往下一个镇子。

●マザーズデイ

マザーズデイ町位于由我家过河一直往南的地方。看到ピッピ的母亲正在不安地在门口徘徊，因为她的孩子ピッピ走失了。到达村子后马上与町长联络ピッピ失踪的事。



マザーズデイ町今天显得气氛异常阴郁。原来墓地的死者竟然复活成为僵尸在四处走动。来到最上层的宠物商店时，发现这里的动物们全都不见了。据店里人讲，动物突然都逃走了，剩下的只有一只还很小的金丝雀的幼雏。虽然我的钱并不多，还是把它买了下来。

接下来到达町政府。町长说没有看见ピッピ，并吩咐下来一个任务——“去墓场帮助迷路的小孩”。

★备注

注意：町南侧的人是僵尸，会遭到袭击。

●金丝雀（カナリア）村

来到村子西北的金丝雀村，这里的叔叔看了一眼我带来的金丝雀，说那是会唱歌的金丝雀ローラ的孩子。小金丝雀看起来很寂寞，是因为离开母亲的缘故吧。金丝雀村的ローラ看起来同样寂寞，我立即将孩子还给她。ローラ兴奋得开始歌唱。这旋律……我立即感觉到与我家的八音盒旋律有某种联系……



★备注

在一个白色的柱子里面，有前往ローラ所在地区的通道。

●墓场

マザーズデイ以南，从有招牌的地方过桥到达墓场。这里的敌人会蜂拥而至。如果没有预先在マザーズデイ超市购买新装备，那就一定是一场苦战了。

由神父所在的教会往东，在木桩环绕的地方有一个盖子打开的坟墓。进入后，黑暗之中有4个响动的棺材。打开最里侧的棺材，找到ピッピ，她送给我“フランクリンバッチ”作为谢礼。

回到マザーズデイ，前往町政府，町长给了100元美金，接下来居然对ピッピ说“要对妈妈说是町长救了你哦。”这种混帐话。虽然我有点生气，但只要ピッピ平安就好。

这时动物园发生动物暴动事件。町长不顾我的厌烦情绪强行让我前往解决。由助手アボット手里得到动物园的钥匙，即刻出发！

★备注

招牌以西有ヒーラー的家，给ヒーラー18美元即可回复PP。

在ピッピ所在的房间，开错了棺材就会有僵尸飞出。

将ピッピ救出后，会在返回マザーズデイ町途中加入。感觉比FC版稍弱些。

●シュークリーム动物园

动物园在カナリア村更往北的地方。来到正门，一个猴子拦住道路。猴子喊着“你妈妈是凸肚脐！”将动物园的钥匙偷走。仔细一看，发现锁已经损坏。原来即使没有钥匙也可以进入。

动物园里面到处是被破坏的兽笼和发狂的动物。小时候曾来过很多次动物园，但却从未想到要与大象、老虎、鳄鱼交手。居然还有一个会唱

歌的猴子的笼子，这可是头一次听说，可惜里面是空的。

前往动物园东端的管理事务所后，突然听到像闹钟一样刺耳的声音。赶到最上层房间，看见一个红、青光闪烁的密封舱。

【BOSS：スターマンのむすこ】

スターマンのむすこ连同密封舱一起逃离的同时刺耳的声音也消失了。原来就是那种声音使动物们发狂的。

唱歌猴子的笼子里猴子已经回来了！看上去也只是普通的猴子。猴子突然唱起歌来！又是那个旋律的一节！旋律中一定隐藏着什么秘密。

将事件解决的事向町长报告。町长笑着打敷衍，结果是我什么也没得到，垂头丧气地回到接待处。

●BOSS【外星人之子】

BOSS使用PKビームγ，可用フランクリンバッチ将其反弹。而PKビームα虽不能反弹，但等到其使用之时PP已经耗尽。之后用ディフェンスα稳固防守，继续攻击。

●マジカント



沿着动物园的道路向东行进，来到一道桥。桥上的警察说道“在里侧的山的洞窟中有奇怪的岩石，去参观一下吧！”然后让开了道路。

走了一阵出现洞窟，那里有粉色的古怪岩石，突然我感觉有什么在向我的内心发问。使用心电感应（テレパシー），听到一句话：“神的尾巴在何处？”这是……曾爷爷的日记里的暗语！我急急忙忙取出日记回答询问。“天空之船的遗物”。瞬间，我失去意识，等神志清醒，发现自己站在粉红色的大地上。

这里的景象非常奇异！松松软软的云一般的大地，趴伏的卷贝似的房屋，戴着赤、青的尖顶帽子的小人，还有正在游泳的猫，像是来到了一个仙境。这里被称为マジカント国，当我询问这里的人回到外面世界的方法时，遭到了嘲笑。来到北面的城市时被门卫拦住，必须回答问题。使用〈心电感应〉猜测其内心，答案是两只鳄鱼，可是门卫说自己问题都还未想好。

城中充满明亮的祖母绿极为华丽，クイーンマリ坐在在铺着粉红色绒毯尽头的王座上，人们的脸上却显露出不安。マリ一欢迎我的到来，她正因为回想不出来一首歌而痛苦。

向街东方行进。过了桥的对面有无数的洞穴，一一调查后，终于发现了可以进入的洞穴。在通过静寂的洞窟途中发现的巨龙正在沉睡。最终到达一个奇怪的窟窿旁，一只大鱼冲了过来。

【BOSS：ちかたいがのぬし】

守护地下大河之主的房间有玛瑙钓鱼钩。有了此物，什么时候都可以返回マジカント。

最里侧遇见了一名叫遗忘之男的人。其人态度冷淡，搭话后在我的面前神秘地消失。我离开了这个世界回到外面的世界。

●BOSS【ちかたいがのぬし】

BOSS使用连续攻击。用ディフェンスアップ将伤害减少到最小限度。如果预先在マリ一城取得ブーメラン，不需苦战即可获胜。

★备注

借给住在西南之家的男子キャッシュカード，可得到でかぶくろ。

从住在东之家的男子那里可得到きぼうのオカリナ，切勿忘记。

听因スプーン弯曲而感到困惑的少年的愿望，可免费在其家住宿。

对在西之森地面上游泳的猫使用〈心灵感应〉可得到リボン。但现阶段还未到时候，等アナ成为仲间后再来一趟吧。

距城很远的西面有クイーンマリ一之泉，不仅能全回复体力，使用〈心灵感应〉的话还可以呼出爷爷帮忙。爷爷可以取代キャッシュディスペンサー，准备好必要的金额去购物吧。

在和遗忘之男的对话中：

「おまえもわすれられたおとこなのか？」

→いいえ

「おまえもはやくおれのことをむししろよ」

→はい

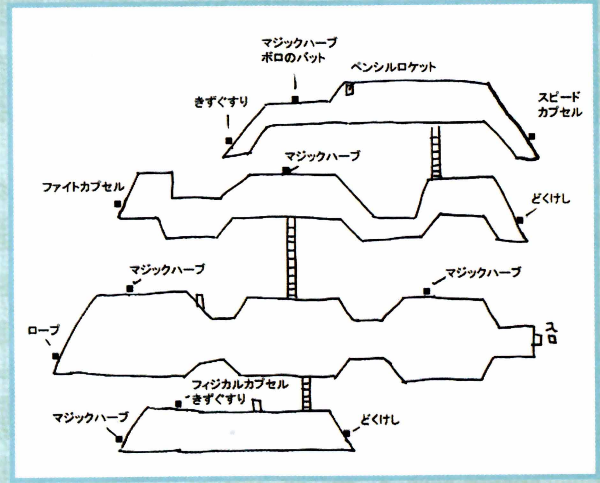
这样回答即可到マジカント的外面。

●スイートリトル工场～サンクスギビング

这里是マザーズデイ北部之山，首先向北行进，发现前往山麓的下山道路后再向南行。到达建筑物スイートリトル工场，在地上拾到了一个银色铅笔状光维火箭。

继续向北穿过山麓到达サンクスギビング城镇。前往ティンクル小学，在学生之间流传着一个叫ロイド的孩子的传言。我四处找不到他，估计在顶楼。为了能去顶楼，去问1F里侧房间的杂工，耐下心多次请求后终于被带到顶楼。

顶楼角落里的垃圾箱咔嗒咔嗒地动起来，经过劝说，从垃圾箱中走出来一个戴眼镜长有雀斑的瘦小少年——ロイド。他注意到我所拿着的光维火箭，眼镜不禁开始闪耀，



真是机械狂人！

ロイド诉说想制造威力强大的炸药并大量生产，来到理科室，ロイド取出自己制造的炸药展示给我看，然而这时炸药发生大爆炸， 理科室一片狼藉。

★备注

小学校的保健室可以免费回复体力。但不能回复PP。

●ダンカン工场

和ロイド一道前往サンクスギビング以北的ダンカン工场。

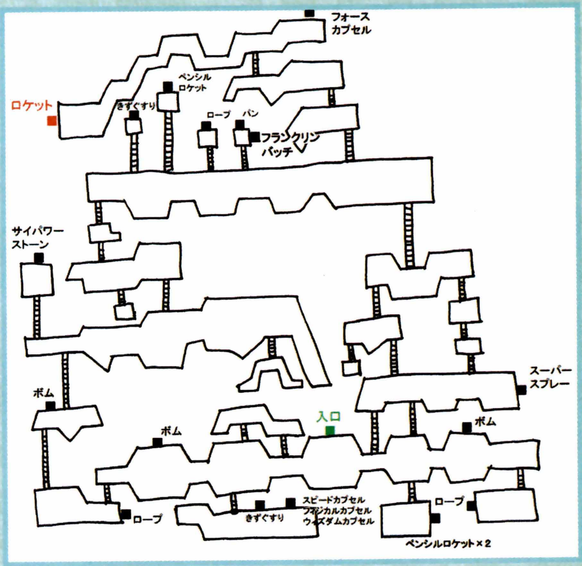
沿着线路北行，前进的道路被大岩石挡住，绕道西行，沿着河流上山再向北行进来到ダンカン工场门口。给看门的狗看了途中拾到的通行许可证后，狗突然对我们展开攻击（可能是因为这个通行许可证期限已过）。将狗制服后我们终于进入ダンカン工场。

抵达最上层的火箭发射场按动火箭的按钮，火箭突破房顶飞去。

前往大岩石处，ビンゴ将岩石击碎！由车站前往下一城镇。

★备注

ダンジョン可谓是序盘最大的难关。总的来说



敌人很强。要事先做好万全准备，在マジカント购买强力装备，特别是要装备上しずくのペンダント，为了防止全灭，在工场入口处多撒些パンくず。

●レインディア～スノーマン

到达レインディア站，一个老婆婆让我们把一顶帽子交给スノーマン的女孩。接到帽子发现上面绣着“アナ”的名字，不可思议的是我有种似曾相识的感觉。

乘列车前往スノーマン。听说那里一年大部分时间都被雪所掩埋，是真正的冬之街。随着电车的行进空气越来越冷，穿过长长的隧道突然一个银色的世界展现在眼前，我和



ロイド禁不住欢呼起来。

スノーマン是被白雪所掩埋的村镇，房屋白茫茫一片，街上的人告知アナ是村镇外面教会的人。通过遍布狼和熊的川山路（真想不出来アナ怎么到这种地方来的），终于到达教会。アナ正在等着我们，奇怪呀，谁也没告诉她，她怎么会知道我们要来呢？将帽子交给アナ，アナ一下子猜中了我的名字，接着说她的母亲最近失踪了，希望我们帮她寻找。

★备注

交给镇子中流浪者道具，可得到ノミ和シラミ。

与饭店附近的小胡子男子对话，会被强卖400美元。

来到村镇西北的ヒーラー家的电话旁，爸爸会要求游戏者输入姓名。

●ハロウィーン

列车到达在山中静静屹立的城镇——ハロウィーン市。

这里传说有幽灵房间，我们来到这里后已经多次有所耳闻。听多了也就当作一般的流言飞语不去理会，但是现在最好还是去一趟。

出了车站来到商业区，根本见不到人，继续走便会明白。附近一带怪物竟然跑到了大街上！稍微往东走一段路，来到一个村落。这里有一间名叫ローズマリー的人拥有的房间，是个幽灵房间，没人的时候房间里经常传出钢琴的声音。

一直往东到达镇外ローズマリー的家，这里的人交给我幽灵房间的钥匙。

使用得到的钥匙进入ローズマリー的幽灵房间……穿过数道房门，经过不知延伸到何方的楼梯，传出人的声音。“死去吧。嘿嘿嘿嘿嘿……”感觉到后面有凉意袭来。

终于到了有钢琴的房屋。我们刚一靠近，钢琴自动弹奏起来……还是那个旋律……

★备注

ローズマリー屋西面的女人会索要1000美元告知暗示，拒绝一次即会消失。

幽灵屋敷按照上→上→下→下开门可进入有钢琴的房间。

●アドベント沙漠

我们又一次来到イースター街。在车站询问得知，电车线路损坏，没有前往イースター的车。走到サンタクロース站的对面一看，原来是铁桥坏了，只好绕到北侧徒步穿过アドベント沙漠，一定要做好物资准备。

在广大的沙漠一路往东，打滑的沙地上到处都是凹凸不平的沙坑。忽然眼前出现绿色的草原和盛满水的泉，是绿洲！

可是绿洲已经有客人了，是一位驾驶着红色的セスナ飞机的老爷爷。爷爷在很久以前的战争中在这个沙漠埋了地雷，战争终了以后回到这里将它们全部挖出来销毁。真是了不起的爷爷！

爷爷表示可以让我们乘坐飞机，租金也很便宜，积攒10张半券票的话就可以乘坐战车。

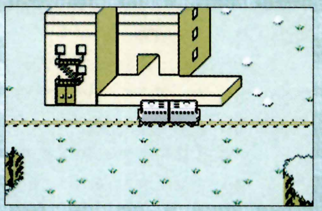
A航线飞时，从绿洲往西北发现有奇怪的东西。猛地一看像是仙人掌，怎觉得有种不协调感。徒步走近一看，原来仙人掌上有脸。使用〈心灵感应〉，那个仙人掌深切地唱起歌来。得到了第五个旋律。

攒够了10张半券，终于可以乘上战车在沙漠中急驰（只限于沙漠中，可以不遇敌自由行动）。

这时前往绿洲以西的古代遗迹。正当我们在破烂的墙壁间隙之间穿行时，巨大的影子出现在我们面前。

【BOSS：R・7037】

巨大的机器人的战斗胜利后，战车已变成了七零八落的废铁，遗迹中到处都是猴子，突破猴子阵到达最里侧，见到粉红色的岩石。使用〈心灵感应〉飞向マジカント。



来到地下大河的数个入口マジカント，步行一段沿着路南下，周围的树木开始由广叶树转变到针叶树。终于到达终点车站——イースター！

●BOSS【R・7037】

不使用战车直接作战不是其敌手。虽然对不起爷爷，但一定要乘坐战车与之挑战。物理攻击全部用「战车炮」炮击，还可将受到的伤害反弹乐胜。

★备注

此处如果主人公的等级超过25，就可以听到森林中诗人的歌。

邱比娃娃怎哭泣，　只因雀儿也哀啼。
鸣猿啸吟添新曲，　夜半琴声也响起。
只闻琴韵无人迹，　恐是幽魂在低泣。
仙人掌儿倍孤寂，　迎著风儿道悲意。
巨龙倾倒余音遗，　夏娃临死也哭泣。
时光瞬间逆流转，　玛丽女王奏终曲。

这首歌会成为8个旋律的暗示。地下大河的龙到达LV25就会醒来，现在还很难打倒它，等级别提高以后再去挑战吧。

●イースター

森林深处隐藏村镇イースター。村镇入口处，放置着一些粗大的路障，一个小男孩子把门。我们刚一进入，他就哭起来（这就是门卫？）。进入村镇后我们才明白，这个镇子上没有大人。原来居民统统被巨大的飞船抓走了，只剩下孩子。孩子们听到大人们的声音由对面的山里传来，看来敌人在那座山上。

来到ガリクソン家时，我和アナ都有不可思议的似曾相识感觉。这种感觉，在我和アナ初次相遇时也曾有过。我注意到床上睡着一个婴儿，使用〈心灵感应〉，婴儿赐予我们瞬间移动之力。自此以后，不管去哪里瞬间就可以飞到。

●湿地バレンタイン

接下来再往东，穿越湿地带就是バレンタイン街，经过イースター东面的桥首先向北，过了三个桥再往南。进入一家探访时发现里面的人竟是ピッピ！没想到会在这里再见！ピッピ招待我们住宿一晚……

翌日早晨由ピッピ家出来，门旁边所放置的垃圾箱咔嗒咔嗒地动了起来，从里面出来的是ロイド的爸爸！

我们再度往西南行进。右手出现一座桥，过桥后再往东北。过了第二座桥一直往东。进入森林后北上，左手看到桥和招牌终于到达バレンタイン。

听说バレンタイン是治安很差的村镇，警察署几乎没人，不良团伙ブラブラ团大摇大摆的在堆满垃圾的街道溜达，打架斗殴的事件不断发生。原来这个村镇并不是这样的，自从对面高耸的山被黑云笼罩以来，这里的人就开始变得古怪起来。

大家商量的结果，决定去人多的场所以便收集情报。在超市买了ライブ的票，刚一到ライブハウス就遇到那个开飞机的爷爷。告知爷爷战车坏了，支付了200美金，做一架新的战车。

终于进入ライブハウス，虽然现在是白天但仍然盛况空前。我们三人对于这种地方很不习惯，正在困惑的时候，舞台上的主持人劝我上去唱歌。虽然我一再推辞，但还是被强行推到了舞台上，这帮家伙！

我开始忘我地唱起了时下流行的也是我最喜欢的歌曲『All That Needed(Was You)』……清醒时听到一片鼓掌喝彩之声。

分开狂热的人群，一个戴着墨镜，肌肉异常强健年轻男子登上舞台。此人就是ブラブラ团的BOSSテディ。テディ径直接近我们，赞刚才唱得好。之后露出杀气。“就是你们呀？一直在关照我的伙伴们！”街上ブラブラ团的一伙人是我们修理的，紧接着テディ向我们扑来！

【BOSS：BBだんのボス】

经过多次交锋，テディ举手制止了争斗，虽然テディ很强但我们也没输，双方不分胜负。

テディ为了替被杀害的双亲报仇，邀我们一起上山讨伐山上的强敌。ロイド留在此处等待我们回来。

●BOSS【BB团的BOSS】

不能使用PSI。拳与拳对决胜负。同伴们也不能支援，只是一下一下互殴。数回合对殴后战斗自动终了。

★备注

ロイド的爸爸会让玩家做姓名订正。对之前输入姓名不满意的这里可以重新输入。

到达バレンタイン街ロイド离队，テディ取而代之。テディ的武器是剑。虽然可在超市购得，不过最好还是装上マジカント地下大河得到的「アシガルソード」。



バレンタイン北面有海之展望台。此处用望远镜观望发现火箭弹飞来、乘上它进入孤岛。给这里的博士「いちごとうふ」，可得到谢礼「あいのことば」。

与港口钓鱼的人交谈一晚，天明体力全回复。

●マジカント

为了配齐全テディ的装备来到マジカント，我前去唤醒地下大河的龙。

洞中的龙依然沉睡着，感受到我的气息，龙突

然睁开眼睛起身，开始攻击。

【BOSS：ドラゴン】

多亏有テディ在，我们才得以击倒强大的龙，让人意外的是龙坦诚地交给我们古老的乐谱。教会的アナ一边弹奏风琴一边唱起第6首旋律。

●BOSS【龙】

想确保胜利的话，还是要在仲间テディ在队的时候去挑战。主角与テディ使用オフェンスアップ，再准备好サイコシールドβ和ディフェンスアップβ。アナ不要勉强参加攻击，平常采用ガード回复较为安全。

●ホーリーローリーマウンテン

由东面出バレンタイン，我们前往黑云笼罩的山。过桥沿着河流往南，途中可以在叔叔家休息，



穿过郁郁葱葱的森林，终于进入山麓的洞窟。

不愧是敌人的大本营，怪物众多而且强劲，连テディ都不是对手，我们只能拼死逃进山里。在山腰发现人的住家时，生命已经岌岌可危，如果没有テディ，根本就无法到达这里。

テディ刚进房间就在沙发上打起了鼾声。等テディ休息完后，我们正准备出发突然外面传来巨大的声响。慌忙跑出房门后顿时目瞪口呆，一个与アドベント沙漠的遗迹中的机器人极为相似，但更加凶恶的机器人正目不转睛地低头望着我们。

【BOSS：R7038】

当我再次醒来时，我和アナ都在床上躺着。最初映入眼帘的是ロイド担心的面孔，之后看到躺在床上奄奄一息的テディ。テディ为了保护我们，身负重伤！

ロイド代替倒下的テディ重返队伍，我们再一次以オネット山为目标进发。

●BOSS【R・7038】

必败的战斗，不管怎样都也不可能在这里取胜。

★备注

过第2个桥，在休憩所的爷爷那里可得到きずぐすり（要多少给多少）。此后将会是艰险的旅程，所以该拿得到物品要尽可能多拿。

●湖の研究所

三人合力，来到那个山之小屋后向北。走了一段路后眼前出现一座很大的湖，在栈桥上找到小船。

ロイド修理好小船的引擎，我们乘小船过湖，湖中出现巨大的旋涡，我们转瞬之间即被漩涡吸入，清醒之时已经到了某个研究所里。

下了电梯，在广阔的设施之中穿行。发现最深处沉睡着一个机器人！我们悄悄地靠近，机器人发出轻微的声响站立启动了！

“我是ナハ イヴ，你的マッテイタ。”

这就是マジカント的诗人之歌所唱的イヴ吗？紧接着背后的玻璃破碎，我们被投入湖中。

多亏有イヴ大家无事，イヴ将我们安全地运到岸上。此时如同将空气裂开一样的轰鸣声响起，巨大的机器人落在我们面前。比重创テディ的家伙更加凶恶的强敌出现。イヴ保护我们冲上前去……与敌人同归于尽！



【BOSS：R・7038XX】

已经成为残骸的イヴ颓然倒在地上，我轻轻地触摸イヴ的装甲，在イヴ胸部附近响起了旋律。她在最后给我们留下了极为重要的东西，第7个旋律。

离开イヴ的残骸，我们一直向北攀登上对面的山，终于打败敌人取得胜利。

在山顶发现诗人的歌的石碑，所有的旋律全部收齐！。

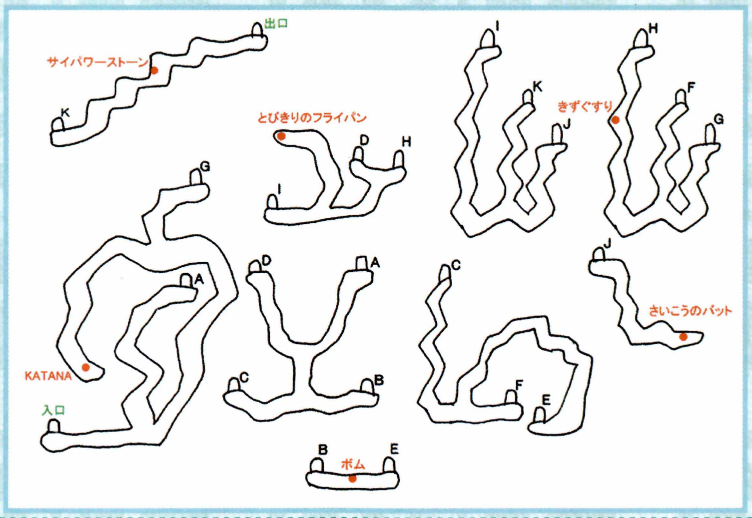
●BOSS【R・7038XX】

战斗事件。イヴ为掩护同伴舍身投入战斗。

★备注

在湖边收到的仲间イヴ是值得信赖的同伴。

イヴ损坏的场所有两处。一处是湖东南侧的山之小屋附近的场所，另一处是湖北的石版附近场所。イヴ破坏后成为中继站点，石版附近难度较低。



●マジカント最后之战

クイーンマリー知道我们收集了全部的旋律，指示奥卡利那笛吹奏收集的旋律，那种温暖、使人难忘的旋律再次响起——那是一支摇篮曲。

●BOSS【ギーグ】

BOSS攻击的伤害可用ディフェンスアップ降低，不断回复，一直坚持到ギーグ的话全部结束，再改变指令。

（一代完）



流程攻略(二) Story

[MOTHER 2]

●199X年某日深夜，イーグルランド的小镇オネット



突然被外面巨大的声音惊醒，我慌忙起床，去察看外面的情况，据说掉下一块巨型陨石！通向オネット山山顶的道路都被警察封锁。

返回家睡觉，忽然听到急促的敲门声。ポーキー带着弟弟ピッキー去看陨石，不知何时弟弟走失了。于是我带上狗チビ与ポーキー一起寻找ピッキー。

在オネット山山顶的树下发现了睡着的ピッキー，此时从陨石上发出不可思议的光芒，一个独角仙似的古怪虫子出现。独角仙说自己叫ブンブーン，来自10年后的未来。未来会被一个叫ギーグ的家伙毁灭，拯救未来只有一个方法，就是除我之外加上两个男孩和一个女孩，四人之力才能将ギーグ消灭……

外星人出现！

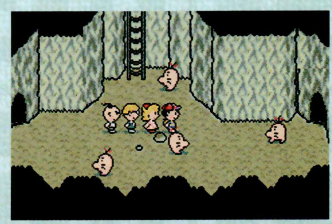
【BOSS：スターマンのむすこ】

我送兄弟两人回家，然而不明情况的ポーキー的妈妈给了ブンブーン一记重击！ブンブーン临死告诉我，只有集合世界各地8处“我的场所”的力量才能拥有打倒ギーグ的能力，并将「おとのいし」托付给我。漫长的冒险之旅就此展开。

●BOSS【外星人之子】　经验值：16

虽然BOSS会使用PKファイアーα、PKファイアーβ，但因为有ブンブーン的支援大可放心。采取攻击或防御都无碍大局。

★备注



トレーシー可以寄存不用的道具。当然对于现阶段来说还没什么大用。

爸爸来电话后，再度调查电话就可以记录了。

●オネット

来到在地图右方ライヤーホーランド家的地下室，发现一个黄金像。

前往オネット图书馆得到地图。根据图书馆的情报，第一个“我的场所”「ジャイアントステップ」在オネット西北。来到市政府的市长室，被警备人员当作シャーク团的人赶了出去。

在オネット南面的游戏中心找到シャーク团伙成员，但刚一搭话他们就围上来群殴。解决了守门人后遇到シャーク团首脑フランク。

【BOSS：フランクさま】

古怪的机器人出现！

【BOSS：フランキースタイン2】

打败シャーク团伙后，立刻向市长报告，得到「たびごやのカギ」。看到报纸上的新闻，“オネット市长亲自治服シャーク团，给城市带来和平！”。

●BOSS【フランクさま】　经验值：50

BOSS使用ナイフ攻击，伤害程度20～25。LV7以上即可轻松取胜。

【フランキースタイン2】　经验值：76

数次口吐蒸汽后，实施突进攻击，伤害较大，要保留回复余地。

★备注



在市立图书馆可获得各种各样的冒险情报，给妈妈打电话可替代トレーシー作用。此后，可用电话委托エスカルゴ运送的寄存服务，费用18美元。

●ジャイアントステップ

使用「たびごやのカギ」，进入旅行艺人小屋内侧的洞穴。里面一头巨大的怪物正在等待着我们。

【BOSS：きょだいアリ】

将占据了“我的场所”的怪物打倒，进入「ジャイアントステップ」。得到「おとのいし」的「ジャイアントステップ」的旋律。刚从洞窟走出，因为擅自闯入禁区被警察通知马上到警察局报到。

●BOSS【巨型蚂蚁】　经验值：——

アリアリブラック2体同时现身。首先使用PKひっさつα将碍事的蚂蚁一扫而光。由于巨型蚂蚁会使用サイマグネットα，所以一定要带齐回复道具。使用PKシールドα几次下来即可将其破坏。

●オネット

在オネット警察局，我请求局长解除往南面ツーソン的道路封锁，局长开出条件，除非我能战胜5个警察……

【BOSS：ポリスマン】

战胜4人之后，向ストロング局长发起挑战。

【BOSS：ストロングしょちょう】

胜利后局长当场解除道路封锁，终于可以前往下一城镇ツーソン了！

●BOSS【ポリスマンX4】







经验值：各86

需连续击败5个警察。虽然はりてチョップ很有威力，但只要小心HP就可轻松战胜4人。

【ストロング署长】　经验值：492

署长的サブミッション具有相当的杀伤力，发怒后会使用オフェンス。最开始就以PKひっさつ消减其HP较好。

★备注

ジャイアントステップCLEAR后，フランク可免费回复。

●ツーソン

通过南之道路的途中可以借到あなぬけネズミ，有了它就可以从迷宫中瞬间脱出。

饭店旁边有一家自行车店，店员将自行车免费租给我。

在アップルキッド房间，房内的发明家アップルキッド请求给他一点食物（这人以前到底是怎么活下来的？），我另外资助了他200美金作开发费。

在ポーラスター幼稚园听说一个叫做ポーラ的女孩子具有不可思议之力在当地非常有名。返回饭店房间睡觉，竟然梦见ポーラ在呼唤我。

次日，我赶到ツーソン西侧的ヌスット广场的露天市场（这里有很多普通商店买不到的商品），トンチキ突然向我发起攻击！

【BOSS：トンチキさん】

トンチキ被打败后告诉我们，ポーラ被东面的ハッピーハッピー村的教徒抓走。

●グレートフルデッドの谷～ハッピーハッピー村

前往ツーソン东面的ハッピーハッピー村的道路被铁章鱼塞住。使用アップルキッド新发明——章鱼去除机。

来到ハッピーハッピー村，奇怪的是，这里的所有东西都是青色！

突破教团本部到达教祖房间，ハッピーハッピー教的教祖叫カーペインター，其身后的黄金像似乎在哪里见过。

カーペインター微笑跟我们打招呼，“是否和ポーラ一样成为我的左右手？”。我当然拒绝，他的态度骤然改变。我被耀眼的光击中！失去意识……

清醒之时发现自己在セマイケンド牧场。进入村子商店北面奇怪的洞窟，找到关押着ビンゴ和ポーラ！ポーラ交给我フランクリンバッジ。

出了小屋，发现ポーキー，原来就是他劫持了ポーラ，ポーキー命令信徒向我攻击。

找到カーペインター再次开战，以フランクリンバッジ反弹其雷术……

【BOSS：カーペインター】

原来カーペインター是因偶然拾到黄金像而被其迷惑，深感后悔的カーペインター将牢房钥匙交给我。

遇到ポーキー，我明白他也是被黄金像所操纵所致，希望再次和他作朋友，ポーキー却转身离去……

回到牢房将ポーラ救出，ポーラ加入冒险队伍，我终于不再是一个人旅行了！

●BOSS【カーペインター】　经验值：1412

BOSS会使用サイコシールドα，所以要慎用PSI攻击。バチバチ攻击由于有バッジ的作用无法命中，所以只要小心HP即可简单获胜。

●リリパットステップ

ハッピーハッピー村恢复了正常，和ポーラ一起进入传闻之村东面的洞窟。在洞窟深处，吸收リリパットステップ力量的怪物挡住了道路。

【BOSS：きょだいモグラ】

リリパットステップ充溢着不可思议的力量，我得到了「おとのいし」从「リリパットステップ」的旋律，取得第二个“我的场所”。

●BOSS【巨大鼹鼠】

经验值：5791

具有很高的攻击力，并且还可使用オフェンスアップα，物理攻击非常严厉。注意不要让ポーラ气绝，可能的话拿上ぬいぐるみ。另外BOSS还会使用サイコシールドα，所以使用PSI攻击时要小心。

●スリーク

返回ツーソン，见到ポーラ的双亲，得到ハンドエイド。

前往ヌスット广场的小屋，トンチキ竟然交给我们一万美元！

接下来前往スリーク镇。进入オスシアター内，



演唱组成员因欠老板的钱只得留在这里。到二楼经理室将1万元交给剧院老板，使演唱组重获自由，我们乘大篷车继续前进。

到达スリーク镇，在旅馆门前见到一个行迹可疑的女子，我跟着她进入旅馆即被人击昏，醒来后发现被关在了地牢。困境中ポーラ运用心灵感应发出求救信号。

●スノーウッド寄宿

北之国ウィンターズ。スノーウッド寄宿舍。

朦胧间听见女孩子的声音，我（另一主角ジェフ）睁开双眼。确实听到有人在呼唤我的名字。于是，我静悄悄地走出了房间。

去1F研究室和ガウス前辈招呼。前辈交给我钥匙。但是，钥匙已经弯曲，不能插进钥匙孔。返回后前辈笑着交给我カギマシン（万能钥匙）……

●ウインターズ

出了寄宿舍，来到附近一家商店。和卖1美金的泡泡糖的妇女交谈，以后就会有一只猴子跟着，不过一人的旅行有一只猴子做伴也不错！

一直往南行进，到达タス湖。在湖的周围有很多帐篷，这些人是为看湖中传说之生物「タッシー」的ウォッチング队成员。

在ウォッチング队的帐篷中休息一夜，我和猴

子乘上タッシ－之背前往对岸。

●ブリックロードのダンジョン～ストーンヘンジ

到达对岸往南穿过数个洞窟，中途不能进入的场所使用猴子的能力通过。

到达父亲アンドーナッツ博士的实验室。说明情况后父亲交给我スカイウォーカー飞行器。

●スリーク

一声巨响，不知何物从房顶落了下来，我和ポーラ跳了起来。黑暗中，从闪耀着微弱银光的残骸下爬出一个瘦小的眼镜少年。“我叫ジェフ，是被你们召唤来的。”ジェフ使用かぎマシン打开门，我们终于获得自由！（两个主角会合）

听说城市南面出现了一个特大的新帐篷，我们接近帐篷，突然遭到袭击。

【ＢＯＳＳ：ばけテント】



前往饭店途中，アップルキッド来电话说发明了「ゾンビホイホイ」，将它放在圆形帐篷内。翌朝到帐篷门口一看，所有的怪物都被黏在地上。

●BOSS【ばけ帐篷】　经验值：1834

帐篷怕火（笑），BOSS对PKファイアー弱。以ジェフ的ペンシルロケット为中心实施攻击，ネス辅助。

★备注

ピザ屋的里侧有武器商。ジェフ用的各种武器可在这里购买。

●サターンバレー

进入城市左上角的地洞，一个喷吐着恶臭的家伙扑来。

【ＢＯＳＳ：オエップ】

穿过地洞，沿山道前进，穿过右边山洞来到サターンバレー镇。

进入商店前的山洞，与洞内居民对话获知进入敌人基地的方法。基地隐藏在瀑布后面，当敌人询问口令时，只要静默3分钟就能进入。

●BOSS【オエップ】　经验值：3761

使用臭い息攻击。使用炎攻击对付它！

●秘密基地

顺利进入基地，感觉这里就像一个工场。基地最深处一外貌凶恶满身臭气的怪物出现……。

【ＢＯＳＳ：ゲップー】

胜利后怪物逃跑，将被捕的どせい等人解放。

●BOSS【ゲップー】　经验值：4170

如果被喷吐臭い息攻击，立刻使用ヒーリング回复。使用「はえみつ」喂它可暂停其攻击，其间使用ＰＫファイアー或ペンシルロケット发动总攻击。

★备注

ゲップー击破后，可进入サターンバレー温泉。在温泉中浸泡可回复体力。

ゲップー击破后，在どせい等４人聚集的房间，可得到「いのちのうどん」、「どせいさんのコイン」、「くわがたむし」。

●ミルキーウエル

在サターンバレー的温泉内发现还有未曾进入的洞窟，等待我们的是一怪物。

【ＢＯＳＳ：ちょうねんじゅのめ】

来到ミルキーウェル，音之石上刻有旋律，这里是“我的场所”。

●BOSS【ちょうねんじゅのめ】

经验值：11345

BOSS使用パラライシスα。注意一旦被麻痹就不能使用ＰＳＩ以外的行动了。弱点是炎，连续使用PKファイアーβ可轻松取胜。

●スリーク

将どせい送走后，顺着地下道返回スリーク。从墓地出来后发现幽灵消失了，城镇恢复了往日的模样。到饭店前的巴士车站等巴士前往大都会フォーサイド。

●ドコドコ沙漠

乘巴士穿越隧道进入沙漠公路，继而遭遇交通堵塞。司机让我们下车然后迅速开车离去（竟有这种司机！），没有办法只得步行上路。

路边有个简陋的商店，里面有猴子和一个奇怪的洞穴。洞穴之下遇到一个戴着头巾的叔叔——タライジャブ。

买好装备后在广阔的沙漠中继续行进，东南附近发现一圆形小屋。与旁边的人交谈得知他叫ショージ正在发掘金子。送给他食物后，ショージ高兴地说要把发现的金子全部给我们。当日在其弟チュージ的小屋留宿。

★备注

沙漠中央附近「请探索コンタクト」的招牌。コンタクト是在招牌东北处的发光之物。

通过往フォーサイド去的隧道沿着道路向西行进，会发现パンチョ、ピンチョ、大平八郎的帕青哥3人组。往自动老虎机中放入1美元即可玩帕青哥游戏。777可得到「サイコキャラメル」。

●フォーサイド



翌日，渡过海上大桥，到达フォーサイド。フォーサイド市的市长名叫モノトリー，原本是个非常正直的人，但最近不知为何变得无恶不作。

听说演唱组也来到这里，但前往剧场时发现原来演唱组又欠债而困在这里，真受不了他们！

モノトリー的大厦47楼，意外地遇见了ポーキー。ポーキー仰靠沙发上，态度极为傲慢，将我们赶出屋外。

★备注

把「コンタクトレンズ」送给ベーカリー2层的ペテネラ・ジョバンニ，可得到谢礼「ペテネラのくつした」。

●埋金发掘现场

救出演唱组的方法只有帮助ショージ挖掘黄金，前往发掘现场，ショージ说有怪物出现导致挖掘停止，于是我们深入地下消灭怪物。



【ＢＯＳＳ：あなのぬし×５】

击退怪物后，挖掘工作得以继续。我们返回时，チュージ追上来，虽然没有挖到金子但找到一颗钻石，按照约定将钻石送给我。

●BOSS【あなのぬし】　经验值：5767

あなのぬし在洞穴内全部共5只，必须全部打倒。耗尽体力的话最好不要勉强，还是重新再来较好。

由于会使用反击のシールド，致使物理攻击无效。要以PKフリーズ等为中心攻击。

●フォーサイド

将钻石拿到剧院经理处，再次还清演唱组的债务。去超市买完必要装备到1F正要离开时，突然发生停电，ポーラ竟然不见了！这时听到馆内的广播，“你的朋友ポーラ在4层的事务所。”。

一路打倒敌人来到4层事务所。坐在事务所椅子上的是一个从未见过的怪人。怪人狂笑着向我们袭来！

【ＢＯＳＳ：デパートのかいじん】

打败他后仍没有找到ポーラ。我们去有モノトリー出没的ボルヘス酒场，出来时发现公园老板トンチキ身负重伤。トンチキ说他偷了「マニマニの悪魔」黄金像卖，结果被モノトリー夺走，告知我们酒场的柜台后面有秘密通道。

●BOSS【超市的のかいじん】

经验值：12146

BOSS使用PKファイアー和PKフリーズ。使用ジェフ的「ペンシルロケット5」攻击，ネス只负责回复。

●ムーンサイド

调查柜台后面，进入フォーサイド市的另一世界。这个世界的名称叫ムーンサイド，表面上与原来的世界颇为相似，但实际上却是一个是非颠倒的世界。

此处与特定人物对话可传送到其它地方。在饭店的小房间遇见一个黑影似的人，对话时选择「いいえ」，他便附在我们身上。

进入モノトリー大厦，看见一小个子爷爷和マニマニ恶魔的黄金像。刚一搭话，爷爷就大叫着“我怎么可能会是モノトリー呢？”消失了，我们与マニマニの悪魔开战。

【ＢＯＳＳ：マニマニの悪魔】

将マニマニの悪魔破坏后，眼前一片白光，失去意识。清醒后发现我们在酒场的仓库里。ジェフ说我们看到的一切只是幻觉，但在那一世界取得的道具却还在身上。

●BOSS【マニマニの悪魔】

经验值：14070

BOSS使用パラライシスα、サイマグネットα。「青白い光」会消除敌我双方所附加的ＰＳＩ效果。「まばゆい光」ＰＫフラッシュβ具有

即死效果，要小心。

●サルの洞窟

出仓库后接到アップルキッド的电话，说他又发明了「ぐるめとうふマシン」。

在沙漠公路旅店的右上方有个地下洞穴，每个洞口都有小猴阻挡，只有给它们特定的道具才能进去。洞穴深处发现铁章鱼，使用タコけしマシン消除。再往里得到「ぐるめとうふマシン」，并从一小猴那里学到瞬间移动魔法（可瞬间到达以前去过的地方）。

●フォーサイド

用此魔法回到フォーサイド市モノトリー大厦前，将此机器交给エッコ小姐，在她的帮助下来到了大厦48楼。

【BOSS：ゆだんロボ】

机器人意外地强，苦战数个回合，演唱组成员冲进来从后面关掉了机器人的电源。

来到モノトリー市长办公室，市长正是之前在ムーンサイド见过的那个爷爷，一切都是因为那座マニマニ魔黄金像控制了市长的神智。现在黄金像被毁，ポーラ安然无恙，一切归于正常。



我们打算前往サマーズ的金字塔，市长先生为我们准备了一架直升机，不想却被ポーキー抢先一步开走了。此时小发明家アップル来电话，说他正在与アンドーナッツ博士共同研究制造“空间隧道”。

●BOSS【ゆだんロボ】　经验值：16189

开始感觉并不强，但会突然发射导弹，绝不可大意！命中后全员重创。ジェフ的道具几乎没有什么效果，使用「ちゅうわマシン」可消除サイコシールド。趁其HP回复以前一鼓作气击倒。

★备注

与ゆだんロボ所在房间之前房间的エッコ交谈，可得到「いちごとうふ」。

●スリーク~レイニーサークル

来到スリーク市，ジェフ坠毁的飞行器已被当地市民修好。

乘飞行器到アンドーナッツ博士的实验室，博士对飞行器进行改造。

前往北方的山洞，那里有第四个“我的场所”——レイニーサークル。

【BOSS：きょだいキノコ】

击退怪物后，得到音之石记忆レイニーサークル的旋律。

回到实验室，博士已将飞行器改装完成。乘坐飞行器前往 海滨城市ウィンターズ。

●BOSS【巨大蘑菇】　经验值：32108

BOSS播撒许多孢子，使用PKファイアー效果较好。ねばねばマシン也相当有效，可牵制敌手的行动。

●サマーズ

此处有个ストイック俱乐部，必须电话预约才能进入。东边的トト镇可打听到秘密电话号码，拨通后即可进入俱乐部。

俱乐部一名妇女卖特殊的蛋糕，跟这名女子来到海滩人行道边，得到マジックケーキ，刚一吃意识渐渐远远，随后做了一个奇怪的梦……

●ランマ

在东方的ランマ山，プー王子正要进行最后阶段的修炼。来到右下方的山顶静心打坐，不要理会任何人……修行完成后回到王宫，接受天命前往サマーズ。

●サマーズ

来到サマーズ的博物馆，馆长给我们看了象形文字，プー竟然能读出来，“自天空而来的侵略者”、“鹰之眼”、“スフィンクス前的舞蹈”等。得到“象形文字的摹本”。

正要离开博物馆，突然接到フォーサイド市博物馆ライスボウル的电话，说有重要发现。

★备注

プー仲间以后，卖マジックケーキ的妇女就开始卖「マジックタルト」了。

●フォーサイド

来到自然博物馆，ライスボウル要求得到トポロ剧场正在举行个人演唱会的歌星的签名才肯说出情报。

●マグネットヒル

由博物馆地下室进入下水道，最深处出现ライスボウル所说的巨大的老鼠。

【BOSS：きょだいねずみ】

打倒老鼠后上梯子，来到超市里侧的空地。

这里是第五处“我的场所”マグネットヒルか，音之石记忆マグネットヒルか的旋律。此处可得到一把用胡萝卜做的钥匙，看到这把钥匙プー的表情变了，说要马上回ランマ。

●BOSS【巨型老鼠】　经验值：28818

对冰攻击弱，主要使用PKフリーズβ攻击。打得好可以无伤害将其打倒。

★备注

由左数第3个小房间中有时会有マジックバタフライ，可加以利用。

●ランマ~ピンククラウド

来到ランマ山左下角的山洞。门口有几座兔子像挡路，使用胡萝卜钥匙，兔子像会消失。

【BOSS：いなずま・あらし】

出现粉红色的云，音之石刻入旋律。这是第6处“我的场所”。

●BOSS【いなずま・あらし】

经验值：32257

以フランクリンバッジ对付バチバチ攻击。调整2人的攻击节奏集中攻击给敌以重创。连续使用PKフリーズγ效果良好。フラッシュ攻击也有一定效果，可造成麻痹。

★备注

イースーチー可全回复体力。

由粉红色的云落下的「おうじゃのうでわ」可让プー装备，是其为数极少的防具之一。一定不要忘记装备。

●サマーズ~スカラビ

返回サマーズ，由东部的トト镇乘船出发前往スカラビ。途中海怪出现……

【BOSS：クラーケン】

来到スカラビ岛，这里的市场可购买“猪的鼻子”。接下来向沙漠南面的スフィンクス进发。

沙漠金字塔的狮身人面像前有五个机关，顺序踏上、左下、右上、左上、右下、上，可打开金字塔之门。

●BOSS【クラーケン】　经验值：19817

BOSS实力颇强。要经常使用プー的シールドΣ提高防御，再使用PKフリーズγ发动总攻。青白い光可消除シールド效果，要马上予以补充。ねばねばマシン也不是100%成功，要多加以使用。另外不要忘记用フランクリンバッジ对付バチバチ攻击。

●ピラミッド

进入金字塔内部，来到一个门口有巨大石像的小房间前……

【BOSS：せきぞうのもとじめ】

打倒石像进入小房间，踩地上的机关，听到上方传来响声。返回进入一个大棺材的秘道，得到“鹰之眼”。

●BOSS

【せきぞうのもとじめ】　经验值：23848

使用ねばねばマシン和PKフリーズのパターン即可轻松取胜。

★备注

通过金字塔以后，プー会离开一段时间。注意不要让其装备重要物品，如果不慎让其装备了重要道具，之后会通过エスカルゴ运送过来。

●ダンジョン男

金字塔出口稍往北遇见一位持长枪的叔叔，交给我们一把拾到的钥匙。



往西北行进，发现一人形之塔，使用钥匙打开塔门，入口附近有一招牌，上书“欢迎，这里是我的体内……”

塔内是一个迷宫，第一层某处悬挂了4条绳索，从左数第3根上去见到塔的控制中心。

出塔后，ジェフ介绍其是父亲的发明巨塔。巨塔被挟在树间，我们只好和他分别。

向南行进，眼前出现一条广阔的大河，这条河的对面就是魔境。回去与巨塔商量，巨塔说仓库中有潜艇。进入巨塔内部由「さらば穴」降下，果真发现一老式潜艇！经ジェフ修理后我们终于乘潜艇进入魔境。

★备注

由4F的「おかえり穴」跳入会到达迷宫入口，从「さらば穴」跳入可以去「损坏的サブマリン」处。

●魔境

进入黑暗世界沼泽地。使用猪鼻子可以在沼泽地找到一个回复80PP的道具，使用鹰之眼可在黑暗中视物，沉浸在黑暗中的魔境出现了。

中途发现ポーキー丢弃的直升机，但ポーキー不见踪影。

继续前进，闻到一股浓烈的恶臭，旧相识ゲップー出现！

【BOSS：かえってきたゲップー】

ブー赶来相助打倒ゲップー，顺利通过魔境。

●BOSS【复归的ゲップー】 经验值：31264

恶臭攻击异常强悍。由于攻击力高，要注意其连续攻击。预先购买「ペンシルロケット20」将会较为轻松。战斗到一定程度ブー归来参战，战斗终了。

★备注

教想学テレポーテーション的猴子，可得到「サルのきもち」。

●グミ族の村

穿过沼泽地来到一个山洞，里面居民是一种叫グミ的可爱小生物，洞中左下方的巨石堵住了通往地底世界的道路，グミ们都生了害羞病无法交谈，听说有一本书能治好。

出村后正打算去オネット图书馆。アップル打来电话，说又有了新的发明，正说着突然アップル发出惨叫。之后オレンジ来电话说アップル失踪！

●ウインターズ

赶到アンドーナッツ研究所,空无一人。老鼠告知アップル被绑架了，交给我アップル的发明こけしけしマシン。

★备注

持有「タコけしマシン」可缩短前往研究所的路程。

●秘密基地

进入研究所北方的地下洞穴ストーンヘンジ,途中有铁制人偶塞住道路,使用こけしけしマシン清除。

洞穴深处的房间发现被囚禁的アップル、トニー、アンドーナッツ等人。

【BOSS：DXスターマン】

打倒DXスターマン后，ストーンヘンジ基地的机能停止。我们将被捕的人全部解放。

アップル说那本书已经还给图书馆。

●BOSS【DXスターマン】 经验值：40131

BOSS的PKスターストームα较为恐怖。要多准备全员回复的「ピザ（Lサイズ）」或「いのちのうどん」。使用「さるのきもち」限制其行动，全力攻击。

★备注

由此处的敌人「スーパースターマン」身上有可能掉落「おうじゃのけん」。这是ブー惟一能装备的武器。是只有此处才能拿到的道具,可能的话要尽量取到。

●グミ族の村

在图书馆的书架上找到「无口 を 直す本」，把它送给グミ的长老。长老交给我「グミドリアン」作为谢礼。グミ族的人个子虽小但力气却蛮大,将巨大的岩石举起。岩石下有奇怪的洞穴，据说可通往地下大陆。

★备注

此处商店可进行物品交换。可用「いのちのつのぶえ」换取道具。其中「さいこうのバット」是绝对需要的武器。

可获取的道具如下：

［そまつなパン×2、そぼくなヨーグルト、スパイシーほしにく、ドラゴンパウダー、まふうじのコイン、さいこうのバット］

●地底へ通じる洞窟～ルミネホール

进入洞穴，眼前出现一巨大的人脸形岩石。岩石突然开口讲话：“我是最爱讲话的岩石，此路的尽头是地底大陆。”

迷宫最深处一怪物正在吸收此处的力量！

【BOSS：でんげきバチバチ】

打倒怪物后进入第7个“我的场所”。我看到父亲抱着我的幻影。音之石记忆新的旋律。

●BOSS【でんげきバチバチ】

经验值：65410

由于BOSS从最初就开始使用サイコシールド，所以先要使用「ちゅうわマシン」或「シールドキラー」对抗。注意BOSS的电属性攻击，不要忘记フランクリンバッジ……

●地底大平原

离开“我的场所”，由附近的小洞跳下。经过漫长时间的下落，忽然,眼前一片明亮，放眼望去是一望无际的大平原。在失落的古代地底世界，散落着几个グミ族村落。村中发现会说话的岩石，告知最后一个“我的场所”在西南方的ファイアスプリング。

★备注

地震之后涌出来的间歇泉，青色体力回复、红色状态异常回复。

在地底大陆不能利用エスカルゴ运送和ピザ屋,「どうぐやのかんばん」也无效。特意去做的话会有有趣的事情发生，可以一试。

●ファイアスプリング

ファイアスプリング是流淌熔岩的灼热洞窟，与操纵火的的敌人一边战斗一边前进。其内等待的是一只全身燃烧的大狗。

【BOSS：カーボンドッグ】

进入最后的“我的场所”，音之石记忆最后的旋律，我看到 了自己出生时的记忆……

●BOSS【カーボン狗】 经验值：84435

给予一定程度伤害后可转变为ダイヤモンドドッグ。变身的瞬间施展反击のシールド，给与的伤害会被反弹，要加以注意。一旦其再度施展シールド，马上用ちゅうわマシン使之无效化。PSI有效，连续使用フリーズΩ效果较好。

●マジカント

进入由自我意识构成的奇异世界『エデンの海』，消灭自身的心魔。

【BOSS：ネスのあくま】

隐藏之力觉醒后，心之国マジカント消失。我听到内心的声音……要成为一个正直的强者！

●BOSS【ネスの恶魔】 经验值：89004

BOSS除使用PKひっさつ以外，还使用シールドβ反击之盾。由于BOSS一开始即会使用サイコシールド，所以首先使用较弱的PK消减其效果，消除掉サイコシールド以后，再使用PKひっさつΩ连续攻击。3回即可打倒,BOSS偶尔还会使用「まばゆいひかり」即死攻击，对此就只能祈祷运气不要太差了。

●サターンバレー～オネット

苏醒过来音之石消失了。使用瞬间移动飞往サターンバレー。

前往ギーグ所在地的“时空隧道2”装置即将完成，需要地球上没有的材料“ぶっしつXYZ”。再度飞往オネット的陨石坠落地，采集完陨石的碎片后返回。

●サターンバレー～虚无的空间

将陨石的碎片交给アンドーナッツ博士，“时空飞船2”终于完成。

乘坐“时空飞船2”进入“虚无的空间”。陡峭的悬崖上幻之老人交给ブー“PKスターストームΩ”。再走一段发现了被ポーキー夺走后损坏的“时空飞船”。刚上去调查,博士乘“时空飞船3”赶来,开发速度果真惊人！

博士们到达ギーグ的巢穴，却发现ギーグ已经穿越时空向过去的自己发起攻击。 博士说，乘“时空飞船3”可以回到过去，但却不能再返回…我的眼前浮现爸爸、妈妈……的脸。内心一阵刺痛。但是，我们一旦逃避,就再也没有人能阻挡ギーグ！我的心意已决，看到同伴们的脸上也都是同样的表情……

●ラストダンジョン

乘“时空飞船3”回到过去的世界。

冲进一个巨大的生命体内部，见到了已经完全邪恶的ポーキー。

【BOSS：最后BOSS】

最后之战对手有两个。首先集中攻击ポーキー。ギーグ会使用PKひっさつ，但除此之外没有其他攻击方式所以只要留心HP就没关系。

给予一定伤害后,ポーキー逃走,只剩下ギーグ一个。使用PSI攻击时,注意部分攻击会被ギーグ吸收。使用普通攻击绝不能打倒ギーグ，最后要使用ポーラ持有的特殊指令“祈祷”。



■作者：LIGHT







经过许久的等待，KOEI没有辜负大家的期盼。《三国志战记2》终于如期推出了，本作的情节比上作更加复杂，世界观构筑更加庞大，多姿多彩的武将连锁正是本作最大的卖点！《三国志战记2》中主要登场的角色有四人，刘备、曹操、孙策、吕布，每个人都有独立的情节与事件。多结局，多分支的叙事方法无疑提高了游戏的多周目游戏性。对于喜爱三国题材游戏的朋友无疑是暑期最佳的选择！ 作者：LIGHT&拉夫妮亚

PS2	厂商：KOEI		发售日：2003.6.26
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

刘备篇

序章 天下大乱

——刘备军VS张辽军——
●胜利条件： 敌人全灭
●败北条件： 30回合经过；我方军团长败走

<合城之战>

——刘备军VS宋宪军——
●胜利条件： 敌人全灭
●败北条件： 30回合经过；我方军团长败走
道具：河川兵术书

<下坯之战>

——刘备军VS吕布军——
●胜利条件： 敌人全灭
●败北条件： 30回合经过；我方军团长败走

本篇

第一话 孔明初阵

——刘备军VS夏侯敦军——
●胜利条件： 敌人全灭
●败北条件： 25回合经过；我方军团长败走
●特别奖赏条件： 我方没有一个部队被击退
●道具：荀子
●战后情节：刘封加入我军。访问新野的仙人庵可学到“鬼神奋斗”战法。

<山贼讨伐战>

——刘备军VS山贼军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：战后访问襄阳的神仙庵可恢复全部兵力，另外，我军移动时廖化会出现并加入。



<宛城之战>

——刘备军VS张军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：访问宛城的神仙庵可得到“遁甲天书”。刘备到城下町中和诸葛亮对话可让诸葛亮智力值+2。

<博望之战>

——刘备军VS张辽——
●胜利条件： 敌方军团长败走
●败北条件： 30回合经过；我方军团长败走

第二话 荆州南下

●胜利条件：在规定回合中将江夏占领
●败北条件：宜城被占领与10回合经过
战前事件：访问神仙庵可学会“鬼神疾驱”的战法，刘备到村落中访问可使张飞的武力+2。

<长坂之战>

——刘备军VS夏侯渊军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：15回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：3连锁发生

第三话 赵云救出战

●胜利条件：在规定回合中占领宜城
败北条件：长坂被占领与10回合经过
——刘备军VS曹操军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；赵云败走；我方军团长败走
●特殊奖励条件：除曹操外所有敌人全灭（青囊书）
●战后情节：访问长坂的仙人庵可得到“汉书卫青传”。

第四话 激战长坂坡

●胜利条件：在规定回合中将江夏占领，可以放弃本处地！
●败北条件：限定3回合经过
——刘备军VS夏侯渊军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：15回合经过；我方军团长败走
●战前事件：刘备访问村落时与赵云相遇可为赵云武力+2。
●战后情节：长坂仙人庵的华佗可使全兵士回复，访问樊城的仙人庵得到“刎颈爵”。

暂时的危机总算是度过了，现在摆在刘备面前的是两条路。一条是与孙权结盟共同抗击曹操，另外一条则是应蜀主刘璋之邀到三巴去。
分歧点暂选择“前往蜀地益州开发根据地”

第五话 长沙突破战

●胜利条件：在规定回合中将长沙占领
●败北条件：江夏被占领，25回合经过
●战前情节：张飞的儿子张苞加入我军，军师庞统也加入我军。让刘备访问村落可遇到关羽，对话后关羽武力+2。占领夏口会取得犄角夹击的战法，并且诸葛亮会带来马良来加入我军。占领赤壁会取得“火矢连射”战法。

<岳阳之战>

——刘备军VS魏延军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<长沙之战>

——刘备军VS韩玄军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：15回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：10回合内完成6连锁
●胜利条件：12回合内天水占领

第六话 西凉的战火

●败北条件：永安被占领或12回合经过
●战前情节：关羽之子关兴加入我军，老将黄忠也加入我军！

<定军山之战>

——刘备军VS韩遂军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：让刘备访问定军山的村落可得知兖国出现山贼的情节， 如有预备队可进行讨伐给后备人员练级。

<山贼讨伐战>

——刘备军VS山贼军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：战斗完结后访问广汗可以得到道具“史记”。

<武都之战>

——刘备军VS杨秋军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：占领武都后可以取得“落石”特技。

<天水之战>

——刘备军VS马超军——
●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：20日内完成7连锁
战后情节：占领天水后可以取得“一齐破阵”的战法。

第七话 长安救援战

●胜利条件：18回合内长安占领
●败北条件：天水被占领或18回合经过
●战前情节：关羽的儿子关索加入我军。
进入安定之前可先占领陈仓，之后派一支部队防守，主力

进军安定。

<安定之战>

——刘备军VS徐晃军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：我军在完成安定之战后要立刻占领敌人的新平城，在那里的仙人庵可学到“金轮乃落”战法。

<五丈原之战>

——刘备军VS张辽军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

战后情节：收服蔡瑁对我军今后的发展会有很大帮助，因为他可以组建一支7人的部队！占领五丈原后，可派人到仙人庵访问，会发生我军兵力全恢复事件！访问村落会得知棉竹有山贼的情报。之后上洛方向郝昭军的大军会攻打我军的五丈原。如果我军进攻上洛，下关则变成上洛之战。

<上洛之战>

——刘备军VS郝昭军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：上洛的仙人庵中可以学到“鬼神疾弛”战法。

<长安之战>

——刘备军VS曹操军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：20回合经过；我方军团长败走；马超败走
●特殊奖励条件：15回合内敌人全灭
●战后情节：占领长安后会取得“挑发”战法。

第八话 汉中出兵

●胜利条件：25回合内汉中占领
●败北条件：长安被占领、25回合经过

<谓水之战>

——刘备军VS杨松军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<魏兴之战>

——刘备军VS张卫军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：魏兴占领后取得“追击扫讨”战法。

<阳平关之战>

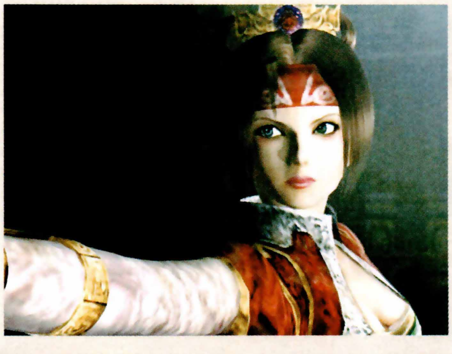
——刘备军VS胡车儿军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：即将与张鲁展开最后决战之时，军师诸葛亮提出设立我军五虎将的称号。讨论之后最后决定由关羽、张飞、赵云、马超、黄忠五人担任五虎将。事件完成后五个人每人武力+5点。

<汉中之战>

——刘备军VS张鲁军——

●胜利条件：敌人全灭



●败北条件：25回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：10回合内敌人全灭
●战后情节：占领汉中后会取得“打草惊蛇”战法。

第九话 益州战役

●胜利条件：30回合内成都占领
●败北条件：长安被占领、30回合经过

——刘备军VS杨怀军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

——刘备军VS吴懿军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：天水可以找到姜维，一定要诸葛亮亲自去才会收降。其余在野将领：谓水张鲁、安定郭汜、定军山张卫、剑阁董允、永安沙摩柯。

<武都之战>

——刘备军VS张任军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：25回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：15回合内敌军团长击破
●道具：青虹之剑
●战后情节：占领武都后取得战法“大督战”，赵云领来大将王平。

<定军山之战>

——刘备军VS严颜军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<棉竹之战>

——刘备军VS吴班军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<永安之战>

——刘备军VS吴兰军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：占领武都后取得战法“虚报集结”。

<剑阁之战>

——刘备军VS雷铜军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<成都之战>

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：20回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：10回合内敌军团长击破
●道具：刺客列传
●战后情节：占领武都后取得战法“大激励”。

——刘备军VS刘璋军——

此处会出现选择：
（1）让诸葛亮带游军出战阻止敌人合流。
（2）自己出阵阻止敌人合流。
这里选择第一项：让诸葛亮带游军出战阻止敌人合流。

第十话 军师出阵

●胜利条件：6回合内襄阳占领
●败北条件：我军处点被占领或6回合经过

<襄阳之战>

——诸葛亮军VS孙权军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：15回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：敌人部队全灭；我方部队无一人被击破！
●战后情节：占领襄阳后取得战法“火矢乱射”。

第11话 长安夺回作战

●胜利条件：12回合内长安占领
●败北条件：成都被占领或12回合经过

<五丈原之战>

——刘备军VS张辽军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<安定之战>

——刘备军VS夏侯渊军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<长安之战>

——刘备军VS曹操军——

●胜利条件：敌方部队全灭
●败北条件：25回合经过；我方军团长败走
●特殊奖励条件：仓矢和兵粮库的破坏
●战后情节：占领长安后取得战法“爆杀火计”。

第12话 天下英雄

●胜利条件：40回合内邺城占领
●败北条件：长安被占领或40回合经过

<潼关之战>

——刘备军VS曹丕军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<弘农之战>

——刘备军VS王双军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走

<许昌之战>

——刘备军VS许楮军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：占领长安后取得战法“大喝”。

<白马之战>

——刘备军VS夏侯敦军——

●胜利条件：敌方军团长败走
●败北条件：30回合经过；我方军团长败走
●战后情节：马上就要进入最后的决战了所以对于想收齐武将的人，这是最后的机会了。

<邺城之战>（最终）

●胜利条件：敌方部队全灭
●败北条件：25回合经过；我方军团长败走

外传出现条件

<刘备篇外传>

1.满足吕布篇本篇第3话「徐州掠夺战」的战略处理条件
事件选项分支选择「曹操の申し出を断る」
2.满足吕布篇本篇第5话「刘备歼灭战」的战略胜利条件
事件选项分支选择「カヒを舍て、出阵する」」
3.满足吕布篇本篇第6话「徐南会战」的战略胜利条件

<曹操篇外传>

完成刘备篇外传

<孙策篇外传>

1.满足孙策篇本篇第2话「不稳分子」的战略胜利条件
事件选项分支选择「曹操を攻める」
2.孙策篇本篇第4话「 tい合战」孙权访问吴之仙人庵
3.击破临海登场的山贼
4.满足孙策篇本篇第6话「风云赤壁大战」的战略胜利条件

<吕布篇外传>

全部完成刘备篇外传、曹操篇外传、孙策篇外传

はんじゅくヒーロー

半熟英雄 对 3D



难得一见的恶搞游戏，无奈版面有限攻略被压缩的很厉害，蛋兽方面在研究所抢了两页出来。另：通过与K1开发卡牌发现，我比他还要白痴一些。

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2003.6.26
	类型：S · RPG	价格：6800日元	其他：——



明人的半熟日记



这部游戏的流程与通常的战略游戏没有什么区别，基本上就是“战略”（注：含战斗）——“内政”——“战略”（再注：真的含战斗）这样的交替进行。为了能够使大家更明析，我们将各部分拆开来进行讲解~

（星川电台新闻快报：这个游戏是《半熟英雄对3D》，在游戏中您可以按住×键快进。）

明人的半熟知识 その1

战略中的时间流逝





在屏幕的最下方，我军的行走的主帅就是显示本游戏战略中的时间，每个策略月的时间总长为一个月，当主帅走到尽头的时候就意味着这个月要结束了，算是简单明了的表示方法。

这就是战斗流程

战斗开始 → **行动模式** → **肉弹战**（直到任意一方武将体力为0）→ **战斗终了**

战斗的3种类别
- 遭遇战
- 攻城战
- 守城战

战斗指令选择
- きりふだ（使用卡牌）
- たまご（召唤蛋魔）
- おくのて（绝技）
- たいきゃく（从战斗中撤退）

将敌人各附属城全数制压后才可以对敌军总处点展开攻略与进行BOSS战，击倒BOSS后MAP CLEAR。

战斗中的2大重要要素

《半熟英雄》中的战斗基本上可以分为三种（洞窟战除外）：一种是我军部队与敌军部队在野外遭遇；另外一种就是我军部队攻打敌军城池；最后就是敌军部队攻打我军城池。接下来我们就讲解一下《半熟英雄》中的战斗流程、各种命令以及蛋魔的召唤等等。

行动模式

进入战斗要做的就是确认自军与敌军的状态，并且确定战斗策略，盲目的进攻只会浪费战力。这些都要在很短的时间内完成。

肉弹战中的重点也有2个！

连打系统

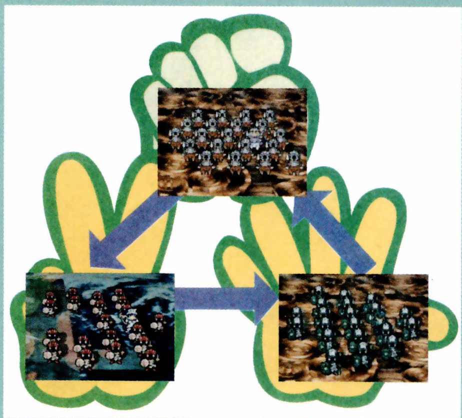


战斗开始后玩家可以通过“○”键的连打给予敌人更大的伤害，并且提升我军的战斗能力，有些类似于提高士气的效果，这个就是在本作中新增加的连打系统。在屏幕的右上方显示的电池就是士兵与主将的体力值，每次进行连打系统都会消耗体力电池的电力，连打的速度越快电力消耗的越快，一旦电力耗尽，连打系统也就无法再继续进行。而根据主将的能力不同，体力电池的长短也会有区别，为了能够更加轻松地完成战斗，一定要把握好连打系统启动的时机以及连打的速度。简单的说来就是在自军部队与敌军部队接触后开始连打系统，一旦被敌军弹开，连打系统也要立刻停止，直至再次与敌军部队接触。

阵型

本游戏中出现的三种阵型分别是石头、剪刀和布……怀疑是为了恶搞才做的这样的设定，三种阵型的特性各不相同，而且就如同大家通常猜拳一样有属性相克（……完了，就连猜拳都有属性相克，这下真完了！），有效地利用阵型的属性相克也是将自军立于不败之地的条件之一……当然，好事是不可能天天有的，如果赶上哪个敌军部队是克自军阵型的话还是要利用其他方法的……





- 石头：将武将紧紧保卫在阵中的阵型，典型的防守型阵型。容易被包围。
- 剪刀：战阵两翼的士兵向前突伸来扰乱敌人，适合突击战使用。容易被冲散。
- 布：自军士兵向两侧展开，呈逆扇阵状，比较利于包围敌军的阵型。容易被突破。

战斗指令选择

就如同刚刚所说的，好事是不可能天天有的，如果在与敌人展开肉弹战之后赶上敌军部队是克自军阵型的话就要灵活的利用其他战斗指令了。下面我们来看一下战斗指令的选择。

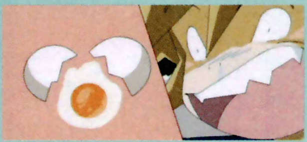
打不过就使用战斗指令吧！

きりふだ



这是使用本游戏中的卡牌来给予敌军伤害的系统，但是卡牌这个消费品的使用是有数量限制的，每个武将可以装备的卡牌是4张，而卡牌的取得有两种方法：一是从出现在战场的卡牌小贩ゲンさん那里直接购买；二是内政中开发出卡牌后投入量产（就像吉翁军开发出扎古投入量产一样！哼哼哼！终归男人还是要开扎古！…对了，这个游戏是《半熟英雄对3D》…）。

たいきゃく



这个指令是大多数游戏都有的指令，“撤退”。在《半熟英雄》中“撤退”指令的成功率是100%，但是会减掉武将很多的体力，除此之外就没有什么特别需要注意的了。

おくのて

在没有蛋魔可以召唤也没有卡牌的情况下要如何挽回战局呢！？这个时候就要大量使用“おくのて”这个指令了。表面上看来他仅仅是为自军部队增加战斗属性的命令，实际上它却是可以救命的指令！其中有很多指令都是对敌人有伤害的，加之“おくのて”指令没有使用次数限制，完全可以反复的使用。但是指令的出现是随机的，要等那几个攻击性的指令出现可能要花上些时间，战斗的速度自然也就比较慢了，不过既然能赢就不要在意慢点了。对了，其中有些指令会令自军部队受到伤害，小心些使用。

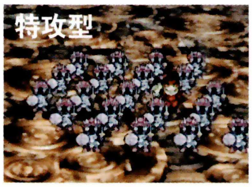


たまご

蛋魔！这就是《半熟英雄》的成名系统！在战斗中一旦自军部队处于劣势，挽回战局的最佳选择就是召唤蛋魔，但是蛋魔击倒敌人得到的半熟度会比武将击倒敌人低很多，这点要注意。千万不要忘记！不论战况如何恶劣！来跳蛋魔召唤舞吧！（星川电台新闻快报：今日北京一名男子在公共场合跳一种被称为蛋魔召唤舞的舞蹈，现已被刑事拘留。）



明人的半熟知识 その2
武将的三种兵种



此种兵种的特点是拥有所有兵种中最高的攻击力，如果采用正面突破的战术会得到相当出色的战果，加之他们的速度也不是很低，可以说是各种战术都可以胜任的万能型，进行攻城战的话选择这个兵种就没错了。



就如同看到的（听到的也可以啊~）一般，这个兵种有着所有兵种中最高的防御力并且比较容易冲散敌军部队的阵型，但是由于行动速度过慢也很容易被敌人包围，建议作为城防部队，并且战斗中多配合“おくのて”指令进行战斗。



重视攻击力与机动力的兵种，这个兵种不论是在战场移动还是地图移动，速度都优于其他兵种。在战斗中配合“连打”系统可以瞬间破坏敌军部队的防卫，对其武将直接展开围攻，不仅可以作为前线主力还可以作为城池间补给线的游击队伍。

明人的半熟知识 その3
战场中出现的其他地形



在战场上除了城池之外还会有其他地形：温泉与洞窟。温泉可以随机恢复拜访部队的HP或蛋魔召唤次数，也有可能遭遇敌人。洞窟中则会发现宝物、金钱或者隐藏蛋魔，但是同样有可能遭遇敌人，比较倒霉的时候就会落得个武将失踪的下场。

明人的半熟知识 その4
危险的BOSS战“突击”



在与BOSS展开战斗后战斗会变为回合制，战斗选单也会变为“攻击”、“突击”、“蛋魔”、“卡牌”和“撤退”，其他几个不用多说什么，惟独那个“突击”，虽然攻击力不低，但是也十分容易失败，情况允许的话要尽量避免使用这个危险的指令。

蛋魔！蛋魔！

蛋魔的升级

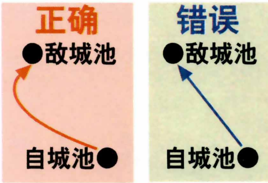
蛋魔这个东西其实是与武将一样有各种数值的，只不过在游戏中没有显示出来。蛋魔的升级系统很简单，只要同一种蛋魔被反复召唤出来，那么它平均每出现2次就可以提升等级。当然，也有些蛋魔升级的召唤次数要的比较多。蛋魔的等级提升后不仅HP会增加，而且升到较高的等级后还会习得第三种攻击方式。所以在战斗中不要太着急干掉BOSS！多打些杂兵给蛋魔练级吧！多跳蛋魔召唤舞吧！（星川电台新闻快报：昨日在公共场合跳蛋魔召唤舞的北京男子被释放，但5分钟后因于公共场合跳蛋魔召唤舞而再次被刑事拘留。）

召唤限制

这个很方便的东西也是有限制的，每个武将可以召唤蛋魔的次数是4次，当次数为0后虽然还可以召唤蛋魔，但是……这个还是容后再说吧。另外蛋魔被敌军部队击倒或自杀（这是为了什么!?）后将无法再召唤蛋魔，只有在内政时间复活蛋魔才可以继续使用。基于以上几点原因，在召唤蛋魔的时候也要三思而后行。



明人的半熟知识 その5
迂回的攻城战法



在对敌军的城池进行侵攻的时候一定要采取迂回前进的策略，因为敌军的城池在此时一定会出兵对自军的部队进行拦截，而迂回前进的目的就是要绕开敌军的拦截部队，以免被不必要的战斗消耗战力。

明人的半熟知识 その6
蛋兽登场后战斗的变化



在战斗中自军部队召唤出蛋兽后战斗会变为蛋兽与敌人战斗，而自军的本阵则会退到一旁去呐喊助威……想必是怕被误伤吧。这样的战斗会一直持续到蛋兽被收回或死亡，之后，自军的本阵会返回战场继续进行战斗。

杂七杂八的内政时间！

在一个月的策略时间结束后便会进入这个内政时间，在这时玩家可以进行武将补充、蛋魔的复活与使用次数的恢复、开发卡牌等等，我们还是来详细的看一下这些系统。

城防强化

在每个月的内政时间中玩家可以强化自军所属的城池，最高可以提升到5级，但是也会用去不少资金，等级提升的城池不仅每月的收入会提升，并且还会出现城防工事，这个是从3级开始出现的，当城防达到5级时城防工事给予攻城的敌人伤害也随之达到顶点，这样在城防战中会使自军相当有利，至于是否将城池改造就由诸位自己决定吧，但可以肯定的是，每将一座城池改满至少要4~6个月的正常收入才能回本，不要刚刚改了城就去打BOSS准备过关了。



召唤回复与复活



使用次数归0的蛋魔可以通过内政时间由南瓜巫师ランプキン来回复，每个武将的蛋魔要吃掉50单位资金，并且不论武将当时的召唤次数多少，如果要省钱的话就等武将的召唤次数为0时再回复吧，但如果等着打BOSS了的话还是将参战武将都回复满吧。

蛋魔的复活是在几话之后才可以使用的，复活的方式也有三种，即复活并回复不同量的召唤次数，而所消耗的资金也是不同的。合计一下，还是最便宜的复活之后再去找南瓜巫师ランプキン回复使用次数比较划算。

卡牌开发

必杀技“卡牌”是本游戏中最有研究的东西，利用俄罗斯方块的不同排列来开发“卡牌”实在是一大乐事，キリー・フッダー博士就扮演着这样一个重要的角色。方块可以通过战斗胜利后取得，或者直接从卡牌小贩ゲンさん那里购买，另外需要的就是在战场出现的生物“モモリス”，每一个“モモリス”都会为玩家解读一块“卡牌”石板，但是都是一些很含糊的提示，不懂日语的玩家在这里会十分头痛的。“卡牌”开发成功后就可以投入量产了，之后只要在策略时间中装备在武将身上就可以使用了。



武将的补充与除名

本游戏中的武将补充也是比较特殊的，首先要知道的是可以补充的武将分为男、女两种，征收男武将需要50单位资金，能力值也较高；女武将需要60单位资金，大多能力略逊于男武将，这样看来还是男武将比较划算，但是游戏中有一话只有女武将才能出击，所以还是招上一些吧。确定三名武将的能力后，他们会开始唱一首很白痴的歌，这时候大家千万不要看歌词，一定要定准先前看上的武将，因为他们很有可能趁这个时候交换位置。武将的解雇就免了，因为每除名一名武将就会降低主角3点的人气，所以最好一次就招到合适的武将，不然就LOAD。如果实在不想要的武将就派他们出去与敌人拼命然后为国捐躯，或者派他们去洞窟探险，运气好的话能找回不少好用的宝物，就算落个失踪也无所谓。



-Episode1- 遥けき彼方の战

这里是2D世界的一个历史悠久的王国アルマムーン，人们长久以来一直在和平的生活着，但是有一天他们却突然遭到了邻国国王オディオ所率领的军队的攻击，战况对アルマムーン十分不利，他们的军队节节败退，终于，阵地收缩到了王都的外围。为了挽回败局，国王毅然拔剑而出，亲自率领军队展开了反击……



■攻略重点：占领全部敌城池后才可以对敌军的总处点展开攻击，注意，本话中只有国王先代才可以攻击敌军的总处点。

アルマムーン的国王先代凭着高超的剑技以及一颗正义的心战胜了オディオ，但是没想到他居然已经与恶魔定下了契约，借着恶魔的力量，オディオ化身为了一只巨大的黑龙，而先代从王妃イリス得到的蛋也放出了耀眼的光芒，一头红龙破壳而出……

オディオ再一次倒下了，而アルマムーン的人们也再次回到了和平的怀抱之中。一年后，イリス王妃为先代产下了一个健康的婴儿，并给他取了一个很响亮的名字——アキト，即明人，他这个名字是任意设定的……所有人都知道，明人一直会健康的成长的。

第2话 ワ！イヤ～な世界

时间是几年后，国王与王妃因为某些原因去世，具体是什么原因就不清楚了……王位的继承人自然就是王子明人了，但是因为某些原因，明人的智商似乎不是很高，这个某些原因同上，而且我已经有些后悔给他起名字叫明人了，早知道会这样一定起名叫K1……一天深夜，正在熟睡中的王子被一阵不知哪里传来的少女的声音吵醒了，还伴随着沙沙声，就是打手机时候有干扰的那种声音……那个声音恳请明人去解救她，心怀正义的明人听到这里顾不上调查声音的来源，立刻倒头继续睡觉……

不多时，アルマムーン王国王宫的天空中出现了一个奇怪的东西，当它

飞到很低的时候人们才发现，那是一个鸭子形的马桶，随着一阵冲水声，王宫从山上消失了……

■攻略重点：BOSS很白痴，多召唤蛋魔就能轻易取胜。

BOSS倒下的时候，那个声音再次出现，并且依然恳请半熟英雄们去解救她，而这里就是比二次元世界更高等级的三次元世界。

第3话 囚われの黄身

这一次，アルマムーン王宫移动到了ワイヤード伯爵的领地，而半熟英雄们的目标更加明确了：救出因为某些原因而惨遭囚禁的并被消除记忆的谜之少女！

■攻略重点：ワイヤード伯爵的全体行动不能技需要小心，除此之外就没什么了。



战斗胜利后终于看到了那个囚禁着谜之少女的水晶，明人亲手劈开了水晶，随着弥漫的雾气散尽，谜之少女也露出了她的本来面目：一个现有的语言都无法形容的东西……因为她的记忆已经被消除，自然也不记得自己的名字了，为了便于称呼，她给自己起名字为あたし，就是我……不是我，是我…算了，反正她今后就叫做あたし了……她身上还带着一张照片，照片中是一个很可爱的女生，明人为了认识这个小姑娘而毅然决定与あたし一起去寻找她的故乡，而一直跟随着先代，继而辅佐明人的アルマムーン王国老臣サバスチャン也从此落得了个新名字，サバスちゃん，就是"小サバス"，其实很明显这是开发商故意的，因为只要把サバスチャン的"チャン"转为平假名就一切都明了了……

第4话 龙の甲より年の功

对于其他人而言，今天是一个很平常的日子，但是对于明人而言，确是一个足以令他抱憾终生的日子——睡觉睡到梦游，结果却跑去了浴室，碰巧あたし正在里面淋浴！出现在明人眼中的简直就是……喂！你！说你呢！别看别人！对！就是你！不用联想当时的情形啦！很恐怖的……由于受到了太大的刺激，明人支撑着即将石化的身体勉强爬回了王座，最终昏倒在了那里…，谁来给我一刀啊！！

■攻略重点：本战明人无法出击，原因就不再多说了。本地图中第一次出现由复数武将守卫的城池，分别是左上与右下的城池。本关的BOSSブロックゴーレム是个会"翻脸"的家伙，没有特别强力的攻击，按照通常战术对付他就可以了。从本地图开始，内政时可以用あたし来使死去的蛋魔复活，任意复活一次后，あたし就可以参战了。

战斗结束之后，明人也醒来了，但是他却以先代的口吻说出了震惊全城的言语……

"サバスチャン，长久以来辛苦你了。"

第5话 さらば！半熟英雄

原来，明人因为刚才的惊吓加速了成长并度过了"沉睡期"，现在的他已经是一个成熟的君主了，重拾家臣信任的明人带领着军队向ナマボリ大陆的中枢出发了……我不后悔！我不后悔啦！

■攻略重点：本地图的BOSS是ナマボリタン大使，他的必杀攻击秒杀蛋魔，要小心。

あたし担心现在的明人不再爱她，其实一直都没爱过…于是抄起一个路牌对着明人就是两下，结果又把明人打回了沉睡期…我·还·是·后·悔！

第6话 大ピンチ!たまごダンスが踊れない

本话对于诸位听众或者明人自己都是一大打击，因为本话一开始，蛋魔巫师ランプキン就被抓走了，没有了巫师就无法召唤蛋魔了。

■攻略重点：本地图的BOSS是希望在《FF》系列中出演的铁拳大公，他有必死的攻击：上吊的FF人画……不过这个游戏并不是《FF》，所以无效。

虽然救出了ランプキン，但是他也遭到了老婆的一顿胖揍，奇怪？他老婆是从哪里知道他是因为好色才被抓走的？

第7话 フエロモンの悪夢

为了继续寻找あたし的故乡，半熟英雄们来到了大陆的深处，刚刚到达这里，便传来了一阵奇怪的香气，据あたし说，这是一种叫做フエロモン的香气，闻到香气的男性都会使不出一点力气，サバスちゃん没事是因为那个大红鼻子闻不到东西……消除香气惟一的方法就是击倒ローポリン侯爵。

■攻略重点：本关能够出击的只有サバスちゃん与女性将军。BOSSローポリン侯爵也没有什么特殊的。

虽然战胜了ローポリン侯爵，但是明人似乎吸入了太多的香气，所以还是那副白痴相，不！应该说比以前更白痴了！

第8话 传说のシスターズ

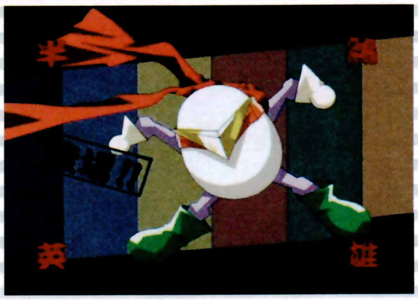
正在行军中，あたし突然听到有人在呼唤自己，很快她就想到那是自己的妹妹，她也被敌人囚禁了起来，听到妹妹呼唤的她独自冲了出去。

■攻略重点：战斗开始后あたし会在战场上四处游荡，最好找个骑兵部队保护她。敌军的总处点会出现在地图左上角的绿洲，あたし会首先冲进去，不过凭她一个人是很难取胜的，建议提前在绿洲旁安置两名以上的可以召唤蛋兽的武将。

击倒バイリンガ将军后救出了あたし的妹妹カトリイヌ，就是照片中那个小姑娘……大家从她那里得知，原来她与カトリイネ，也就是あたし……都是カトリ王国的王女，但是她们的故乡已经不复存在了，长期和平生活的カトリ王国的士兵根本无法抵挡突然来袭的3D军团的攻击，双亲、人民还有王国在转眼间便成为了历史，现在的他们已经没有可以回去的地方了，但是敌人为什么没有杀死她们两人呢？

"因为我和姐姐是开启カトリ王国遗产封印的钥匙。"

第9话 决战！3D大将军



为了カトリ王国的复兴，为了击倒3D军团，半熟英雄们来到了3D大将军的总处地，也是カトリ王国遗产的所在地，而那遗产正是可以压制住3D军团的邪恶蛋卷力量的神圣蛋卷！在占领了全部城池之后终于找到了カトリ王国的遗产——飞空艇カトリ·デ·オマ~ル，但这品味实在是……而イネ也随之恢复了记忆。

■攻略重点：本次的BOSS是ハイポリゴ大将军，没有什么特点的BOSS。

终于击倒了ハイポリゴ大将军，但是却又出现了一阵奇怪的笑声，他就是3D大元帅，原来他才是一切的幕后主使，他的浮游要塞ドグローン也出现在了天空中。

第10话 輝けくちびる!恋せよ乙女!!

其实3D大元帅一直监视着半熟英雄们的行动，他想知道当2D角色出现在3D世界中的时候，人们会有何反应，会怎么做。而明人的一举一动都在他的意料之中的，但是如果这个实验继续的话将会危害到3D世界的存亡，而他要用自己的双手来为这个实验画上休止符。

■攻略重点：只要占领全部城池就会引发剧情。

攻略人行道

使3D大元帅那"邪恶蛋卷"掉落地面的方法就是将飞空艇的力量全部引发，这样就需要一名男子对王族的女子告白，而对象就是イネ，我已经不想再多说了……力量被引发的飞空艇一记"热吻"击落了天空要塞，这招被イネ命名为"闪光嘴唇加农"……但是3D大元帅的笑声却再次传来，虽然这就是他们所惧怕的力量，但是以明人现在的状态，想要连射是不可能的了，能连射才叫怪呢……商议之后，众人决定以飞空艇冲入天空要塞展开白兵战。可是进入要塞后见到的却是铁拳，据说他是很辛苦的拜托监督才让他复活的。

■攻略重点：目标就是击倒铁拳大公mk II。

铁拳再一次倒下了，他无论如何也不明白为什么自己总是失败，其实他赢不了的原因很简单--"因为这个游戏是《半熟英雄对3D》，不是《FF》。"丧心病狂的3D大元帅使出了最后的杀手锏，ドグローン变形成为了巨大的魔神！长时间以来，サバスちゃん因为相信アルマムーン王国的力量一直战斗到了今天，同样的两位王女也相信カトリ王国的力量，所以她们决定用飞空艇对3D大魔神进行特攻！

第11话 半熟英雄 对 3D大魔神

随着特攻的成功，大魔神的行动也停止了，但是，这一切还没有结束，因为3D大元帅还活着。一番苦战之后终于见到了3D大元帅，这将是以双方的存亡为赌注的最后一战。

■攻略重点：说是3D大元帅，其实只要灵活运用蛋兽根本就没难度。击倒他后，他的本体使半熟英雄们呆住了，原来他也是2D世界的住民，而这个3D世界从前也是2D世界，随着时间的流逝，3D技术渐渐开始成型，那是比2D世界有着更高表现能力的技术革新，而几个BOSS就是3D技术发展的成果。最后2D大元帅，即元・3D大元帅终于明白到了2D世界其实是与3D世界并存的，用我们现在的话来讲应该就是"卡通渲染技术"……但是，另一个陌生的声音开始回响在半熟英雄们的耳中。

最终回 2+3＞4次元

那个声音是来自比2D与3D世界更高级的4D世界，他消灭了2D大将军，众人还没有时间反应所发生的事情，整个3D世界已经被吸入了4D空间，其中，两只4次元怪兽正在等待着半熟英雄们的到来，击倒它们两个后，那个铁拳竟然再次出现在了众人的眼前，据称，他这次是四处收集签名去了，以便能够在《FF》中出演，不过这里的角色他还是要演好。

■攻略重点：再次将铁拳击倒后他会变身，HP9999，不过不必担心，他换过几次脑袋后就会把自己毒死的。

战斗胜利之后，イネ却突然乱入，而铁拳则将她挟持来当人质，打算做最后的顽抗。

今度こそ最終回 黄身なしでは…

尽管被铁拳所挟持，但イネ还是坚持要明人不要理会她的处境，因为他知道明人并不爱她，但她还是觉得很幸福，因为这样长的时间里是一直在一起的，而且她是真心的爱着明人。最后，她点燃了身上的炸药与铁拳同归于尽了。

在另一方面，4次元皇帝再次召唤出了先前被击倒的两只4次元怪兽，但是イネ已经死了，死去的蛋兽也无法再复活了，今后的战斗将会非常艰难。



■攻略重点：ダスモン不会再吃蛋兽改吃卡牌，并且会将吃掉的蛋兽拉出来为己用，用蛋兽对付它吧；至于ダクモン还是会在蛋兽出现的第1回合便将蛋兽强制收回，所以要用卡牌来对付他。将他们两个击倒后4次元皇帝就会出现，并且有4个人。右上的一个会召唤异次元光线，攻击力超高，挡是没戏了，惟一的方法就是注意对白中光线到来的回合，以便提早撤退，通常攻击对他比蛋兽有效。右下的一个每攻击三次就会使用一次橡皮，直接将我军蛋兽或部队擦掉，也是要注意及时撤退，蛋兽的攻击可以给他造成很大的伤害。左下的一个比较平均，没有什么特殊的技能，比较容易对付。左上的最麻烦，它总是行动一定回合后便回复自身HP，一定要部署最大的战力，反复进攻将其磨死。最重要最重要的一点就是，这4个4次元皇帝都是真身，所以一定要在一个月内将他们全灭。

夕阳照耀的草原上，一尊イネ的石像伫立在那里，面对的是正在默哀中的人们，他们是她的战友，是她的朋友，是他的妹妹，是她所爱的人，是她本人……我倒！她怎么又活了！？难道她也去拜托监督了不成！？唉，算了，总是还是那些什么爱呀、呼唤呀之类的东西让她复活的……随着敌人被击倒，两位王女的诅咒也终于可以解除了，イネ真实的样子是……有没有搞错！？只是痣子上的那根毛没了而已！？

自从那次战斗之后又过了很长的时间，人们再次回到了和平的怀抱中，而也王子终于要与王女结婚了，想必她们两人从此会过着幸福的生活吧，恭喜你们……不要拉幕啊！！我不要这样的结局！！我要改名字！！

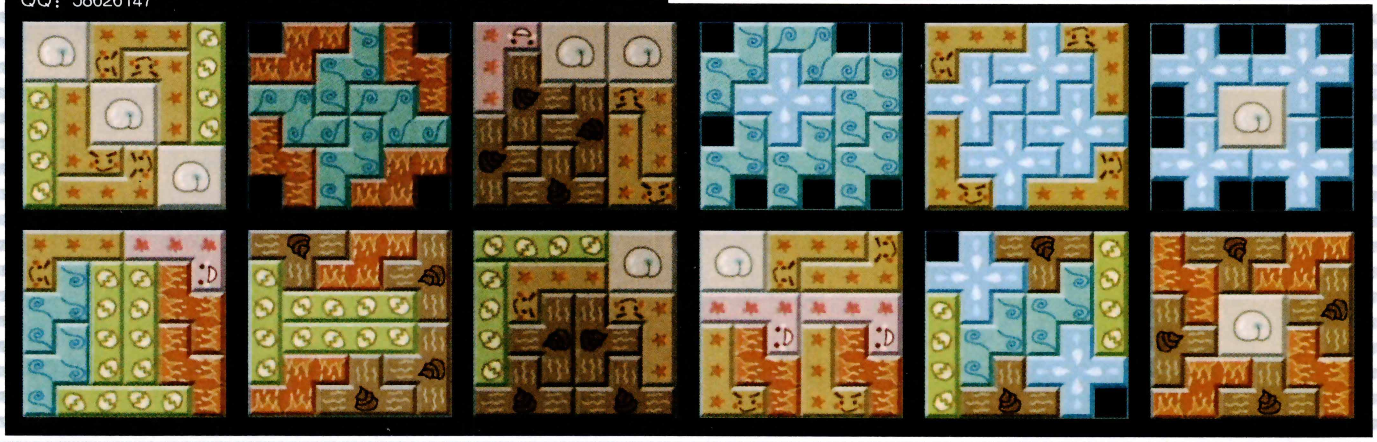
■文/半生不熟・明人

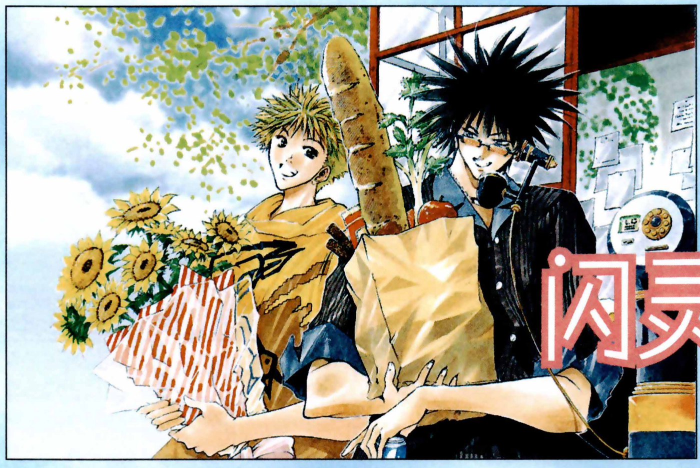
闲言碎语：

这次的攻略时间安排上面实在是很失败，在抓隐藏蛋魔上面花掉了太长的时间，以至于后期的攻略时间相当紧张，而那些"モモリス"也漏掉了很多没有抓，实在是很对不起大家，必杀卡牌的研究只弄出了这些，而且还有一半是K1帮忙才弄出来的，最深刻的感受就是我要比K1更白痴上一些……这款游戏可谓相当出色，建议各位玩家不要急于穿版，慢慢的攻略，慢慢的开发，这样才能完全的体会到这款游戏的白痴所在。

另：关于主角的名字还是很后悔，建议大家都不要起自己的名字……如果哪位知道什么跳楼脏地的话万望告之，不才明人在这里先谢过了。

QQ：58626147





讲谈社的同名人气漫画改编游戏，GBA版本第二弹，算得上是暑假之前为数不多的精品RPG了。本作的亮点在于轻松的游戏氛围、超热血的语音及丰富多彩的援护超杀。游戏最后两话不停的在九十九层的摩天大楼上下奔波，也正应了特殊时期全民健身的号召啊（汗）。阿俊谨以此文预祝大家高考后能有个好成绩、好心情。

闪灵二人组 夺还屋2

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.3.20	
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

[操作篇]

十字键……………………………移动
A键…………………………调查对话
B键…………………………加速跑
LR键………………战斗时援护攻击，移动时R键与队员交谈
START键…………菜单（状态、位置、道具、速度及音乐、存档）
SELECT键………………切换小队

[系统篇]



本作的属性分为火水风土砂雷暗光无九种，其中前六种自然系属性按顺序循环相克，暗光互克，无不在限制。战斗时随机出现三个光标，在光标全亮时按L或R键可引发援护攻击。角色之间的亲密度关系着援护的使用，后期可以通过专用道具加以培养和改善。

[第一章]

邪眼之男美堂蛮和雷帝天野银次漫步在街头，在路过便当店时蛮突然冲向门前的垃圾桶。我的天哪，堂堂夺还屋居然也会受经济不景气的影响，沦落到疯狂搜寻遗弃便当的地步（汗）。言罢调查垃圾桶入手灵芝。右行街口还有个垃圾桶，



不要放过，旁边还有个街头写真屋，相片可在穿版后得到。上面那条街最左边中国料理门口垃圾桶里和最右边的店门口有十药。二人几乎翻遍了街上的所有垃圾桶，在几近绝望之时在哲人之店门口意外的发现了幕之内便当。二人大喜将便当高举狂呼，正要动手开吃时突然不知从哪冲出来个冒失鬼把蛮撞飞。已经饿了三天的二人终于暴怒了，化悲愤为力量，死裂。拳头是痛快了，但肚子还是没解决啊。就在银次绝望的瘫倒在地时，一个名叫阿露的少女出现在二人面前，她委托二人寻找宠物TARE。银次象征性的和蛮商量是否要接收这次任务，早就穷



（饿）疯了的蛮直接了当的扬言只要有钱，管他是谁照单全收，填饱肚子第一。随着二人的招牌口号成功率百分之百的夺还喊出，服咸危机算是有了缓解的机会(汗)。

阿露把可以看出属性的小宝玉交给蛮后离开了，二人的属性为无和雷。回过头来逼问倒在地上的冒失鬼，此人供出蛭田的情报后脚底抹油一溜烟闪人了。在下街右边二人遇到了蛭田财团的蛭田秀夫，此人向来有收集珍贵动物的嗜好，现在他正欲强行捕捉一只蓝色的小动物。二人正要找麻烦却被其手下杂鱼挡住去路，三下五除二搞定他们。此时阿露赶来，原来这只蓝色动物就是她要找的TARE。二人大惊，蛮小心翼翼的接近欲捉之，但让它给跑了，被银次大骂是蛮模样长的太恐怖导致。没办法，继续找吧。二人在上街的左边中国料理门前再度遇见TARE，这次银次出马，但还是没能入手，二人一合计决定去找士度帮忙。此后开始自动遇敌了，到上街最右边的店里找到掌柜波儿，他让二人去向夏实。出店后再去下街左边上田银行门前找到夏实。其间阿露会一直待在上街中央的树前，她会为二人免费回复，并讲解属性系统。

在上街左边找到金发女郎赫乌索，接着去下街最右边，冬木士度终于现身了。宝玉的光芒发觉了士度的土属性，在二人的盛情邀请下，



他答应加入队伍帮忙对抗蛭田找回TARE。此时去上街最右边再度碰到蛭田秀夫和TARE，是动手的时候了，不要管杂鱼，集中火力先干掉蛭田再说。但没想到此人困兽犹斗的放出蝎虫把三人团团围住，好在关键时刻蛮发威突出重围。众人来到波儿的店里庆祝夺还成功，阿露为了感谢众人帮她找回宠物，赏金和美食大提供决定。蛮大声使唤波儿把料理端上来，银次更是扬言这顿要吃空波儿的冷藏库。最后一结帐居然吃掉三万五千日元，看来二位之前还真没少饿肚子（寒）。但问题是阿露暂时没有现金付给二人，这么一来直接导致蛮呼吸不能晕倒在地。由夏实帮忙一结算，二人先后总共拖欠了波儿店里十八万七千四百日元，惟有洗N年的盘子才能还清。本作中二人的第一度夺还也就此告一段落。

[第二章]

夺还屋三人饭后在街上闲逛，看到阿露在和一个哭鼻子的小女孩在一起。上前交谈得知小女孩的发饰被人抢走了，蛮二话不说接受了她的委托前去废校夺还发装饰。但话说回来小女孩怎么可能付得起赏金呢，爱做白日梦的蛮推理道，搞定任务后小女孩就一定会带大家去她家，她妈就也顺理成章的会给钱了。就这么定了，一行人即刻出发来到小女孩所说的那所废校。一上来就碰到了几个CAV组织成员，据称这是个远近闻名的恶党。一阵拳脚后逮住剩下的那个倒霉鬼逼问出了西园寺熏的下落，接下来就是找到这个人了。右行进入职员室，从上面的门出来时看到一个人影一飞而过。来到上面那间职员室，在柜子里有金目，再上一间职员室的第二个橱子里有威灵芝。来到学校左边走廊，调查教室里的桌子会意想





不到的入手道具。在1B教室的左下角和1A左上角有十药，1A右小角有延命草。当三人来到走廊尽头时发现路被堵死了，返回时银次有一种异样的感觉。就在三人回过头去的时候鬼魂般的东西出现了，被三人发现后穿墙进了1B教室。一行人立即冲进教室，发现桌子开始跳动。肯定是那家伙在搞鬼，冲上前去提起一张桌子他显身夺门而逃。接着要在1C1A教室捉他，只要看准他隐身的方向就能判断出藏在哪张桌子底下了。最后来到上面的障碍物前，三人终于将其堵在死路上。战后蛮一记老拳把他击飞正好把障碍物砸烂，一条上楼的路出现了。

上到二楼后银次迫不及待的想冲上三楼，但怎想双脚空踏了N脚还是倒在地上，难道这楼梯也被诅咒了？2A教室第一排的第三张，第三排的第四张桌子里有灵芝和十药。2B第三排第二张桌子里有威灵芝。2C第二排第二张和第三排第四张桌子里有牛黄等物。从教室出来在走廊上突然又看到楼下的那个人影一闪而过，这次从背影来看似乎是个长发的女孩？不会是什么学校怪谈的恶灵吧。进入第一间职员室，调查左上角的柜子可入手灵芝。再上一间职员室发现了奇怪的声音，经过一番调查蛮在右下角处发现声音似乎是从地板下传来的，银次摆好架式一阵电击把隐藏在地下的敌人击了出来，三下五除二搞定他们，在地板下还可拿到十药。接下来就解除了楼梯的诅咒，三人上到三楼，3A教室第二排第一张和第三排第三张桌子里有十药和灵芝。3B教室第一排第二张和第三排第一张桌子里有道具。3C教室第三排第二张和右下角桌子里有威灵芝和十药。

通过走廊来到右边的音乐室门前，突然传来了一曲献给爱莉斯的钢琴声。三人冲入音乐室三拳两脚把敌人打趴下，谁知倒在地上的敌人突然起身把匕首飞向银次，不偏不倚正好像马戏团蒙眼飞刀似的把银次钉在墙上。银次大汗脚一软，摊了（笑）。好在蛮冲上去一脚将敌人踢飞。与此同时献给爱莉斯的钢琴声再度响起，银次来到钢琴前调查了一番，第三排第四张桌子里有道具。再上面的房间里遇到了弦术高手西风鸟院派的风鸟院花月，他的属性是水。就在大家正在寒喧的时候敌人冲了上来，战后三人邀请其入队。花月建议去体育馆找西园寺。走廊尽头有个写真屋，有兴趣可以去留个影。回到一楼右边第一间职员室，花月在桌子上发现有一张借条，上面写着借体育馆的钥匙一用，落款是3A班的花山。由此





可见体育馆的钥匙就极有可能在3A教室里，三人又马不停蹄的冲到三楼，果然在第一排第二张桌子里发现了体育馆的钥匙。

回到一楼打开右边走廊尽头通向体育馆的门，西园寺熏果然就在这里，原来花月和熏原本是同一流派，后来熏因为种种原因背离了门派，看来此二人有很深的门派过结，一方是要向讨还公道，一方是要证明自己才是真正弦术第一人，外人参入无用，蛮和银次决定让他们两个人自己解决，此战为花月单独出战，只要不断使用回复道具就可轻松战胜熏。接下来恼羞成怒的熏叫来了打手，要算起来我们这边的人头数还多一个呢，打群架你就更不是对手了。战后花月说熏怀着一颗浮燥的心去战斗是无法发挥弦术真髓的。小女孩的发饰就高高的挂在体育馆的墙壁上，银次想拿可惜没那么好的身材，最后还是良心发现的熏使用弦术轻松将之取了下来。发饰夺还成功，带着战利品回到街上与阿露汇合后，银次和蛮就迫不及待的联络小女孩的妈妈领赏金。在二人望穿秋水的深情期盼中，小女孩和她的妈妈来了，理所当然的带来了谢礼，只不过是一朵鲜花而以，只见蛮手持红花含泪滞立风中，突来一阵眩晕，噗嗵，倒地不起。

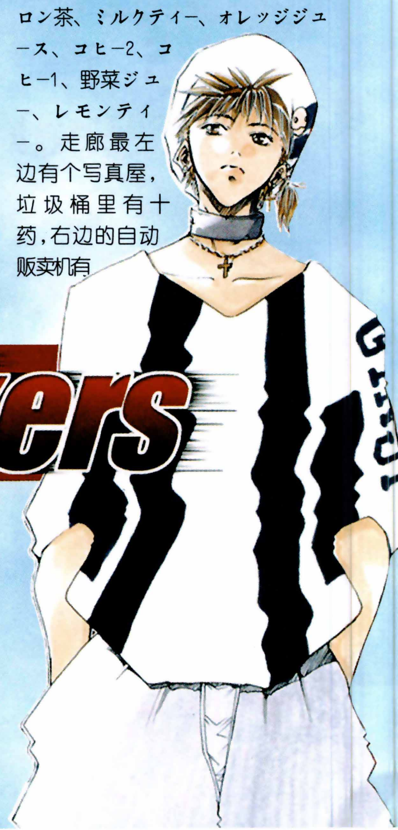
[第三章]

夺还屋来到波儿的餐馆就餐，此时金发女赫乌索给二人领来了大委托人，演歌大御所的歌姬。原来就在剧院就要公演的时候歌姬的演出服被偷走了，要命的是那些服饰可是价值数千万的超名贵货。而且此次的委托人看样子都是巨有的富婆，蛮二话不说立马把单子接了下来。随即展开夺还行动，二人乘车前往事发地点。没想到在公路上二人居然发现了运输贼脏的货车及卑弥呼、马车、赤尸三人。在确认了对方的身份后一场公路追逐战就地





GetBackers



展开。此时出现三个选项，依此为加速、刹车、投物。其中最搞笑的要数投物，其实就是用朝对方丢便当饭盒，而且蛮还会冲出去把便当拣回来（笑）。先加速，此时会迎面出现一辆货车出现三个选项，向左就撞墙上了，刹车就得撞车，应选第二项向右躲避。接下来道路上出现巨石，三个选项。祈祷（汗）和右行都得挂，应选择刹车。好不容易追上了敌车，三个选项，加速超越时二人的烂车会性能不支屁股放



炮，追尾就更搞笑了，对方丢个便当出来，蛮奋不顾身去抢，应选第三项与其平行。但怎知对方仅看车大一个方向把二人的小车撞下山涯。

蛮终于发怒了，硬是奇迹般的重返公路追上敌车。一路上赤尸二人会逃走，路上有很多杂鱼挡路，好不容易追上他们却释放香迷倒了银次。进入大楼前还要先干掉三个三级警备员，大楼内遇到一个后勤人员，现在的任务是在一楼内派送食品。走廊上从左到右一共有七间歌



姬们的休息室，依此手动将道具栏里的食品放到桌子上就行了：ウーロン茶、ミルクティー、オレッジジュース、コヒ－2、コヒ－1、野菜ジュー、レモンティー。走廊最左边有个写真屋，垃圾桶里有十药，右边的自动贩卖机有

道具。各个休息室里也大多都有道具，注意拿啊。把食品按要求全部送到休息室后再与工作人员对话，接下来的任务是往各个休息室派送鲜花。从左到右依此为：第一间パラ、チューリップ，第二间ひまわり、チューリップ，第三间ラベンダー、ユリ，第四间チューリップ、ひまわり，第五间ガーベラ、ラベンダー，第六间チューリップ、ひまわり，第七间パラ、ユリ。送完鲜花后就再与工作人员对话得知还要再往休息



室派送衣服，顿时众人昏昏沉沉（汗）。依此为：ハデなドレス、タキシード、せいそなドレス、ハカマ、せいそな着物、ハデな着物。把衣服派送完再找工作人员，终于入手了舞台里的钥匙，这也算是买通吧。进入走廊最左边那个之前开不了的房间，击败赤尸和卑弥呼，左边的箱子里有道具。依赖品夺还成功后一行人正要离开大楼，卑弥呼追了上来要和蛮决一胜负，自然是不敌。在大家的努力下公演终于如期开幕了，而演唱设备所需的电力居然是依靠银次个人发电供应(汗)，这里有一首数分钟的卡拉OK，熟悉原著动画的玩家可以跟着哼上几句了。

[第四章]

一日蛮和银次酒足饭饱与赫乌索离开波儿的餐馆，夺还屋就剩下士度一人，偏偏在这个时候又有人相求。玛多佳是现役人气歌手MAI学生时代的音乐致友，现在MAI因为合同纠纷被其公司的山城社长囚禁了起来。士度硬着头皮前往山城公司所在地，一开始被几个社员堵在门口不让进，突然企鹅装的笑师春树显身在士度面前。当得知此番士度的任务后强烈建议士度变装潜入，就这样两只"动物"结队进入大楼。二人走后阿露也随即赶到，并且感觉到沙属性的人就在附近。夺还作战开始，右行进房间里左边桌子和右上柜子里有延命草和十药，出门后的贩卖机上有券，5间房间里进门旁桌子、右上角柜子、右边桌子分别有牛黄、威灵芝、十药。走廊右边的灭火器上有十药，和下面右边厕所里的人对话可入手冬虫夏草。回到进门吧台处下面上二楼，最后的房间右上柜子里有道具。左厕所的左下便位和右厕所的洗手台有十药和威灵芝。上到三楼突然听到一间房间里有人争吵的生意，进入后二人试着邀请十兵卫加入但没有成功。左厕所的右上便位和右厕所左上便位有十药和灵芝。四楼走廊右端灭火器上有道具，右厕所洗手台上有十药。五楼正在打扫中，立入禁止，只得返回二楼，进入最右边的房间里与社员对话。这里要回答社员四个问题，不同的回答可以得到不同的道具，但不关系主线。

上到五楼突然迎面来了两个社员，二人立即躲到墙角避之，从他们的对话来看似乎是关于MAI小姐转会的事。社员走后二人刚要伺机往里冲突然被人发现，战斗开始。因为穿了道具服的缘故不能使用必杀技，只能用企鹅流星拳一下下的打，特搞笑。反正也已经暴露了身份，二人干脆把道具服脱了。紧接着又有一大批社员闻风而至，不过我方大部队也及时赶到，这次就连工藤卑弥呼也弃暗投明了，此人属性为火。现在开始会随机遇敌，右边厕所里有写真屋，第二个小便池有十药（汗）。和走廊上的秘书对话后再去四楼的厕所里找秘书，此时一定要让卑弥呼在队伍的第一位，他会和秘书交涉得知这座的各种颜色的门需要不同级别的钥匙来开启。她只是个新人秘书，只有一级钥匙。不愧是卑弥呼啊，有一套，服了YOU。随即进入四楼的黄门，在社员走动的那个小柜子里有二级钥匙，左上角的柜子里有芍药。出门后进入左边的蓝门，左右两个桌子上有道具，原本是放钥匙的小柜子里埋伏了敌人。花月也在这里调查，上前打个招呼吧。回到一楼的第一个灰色房间找社员对话后上三楼灰色房间找十兵卫，让花月和他对话就可令其加入，他的属性是风。

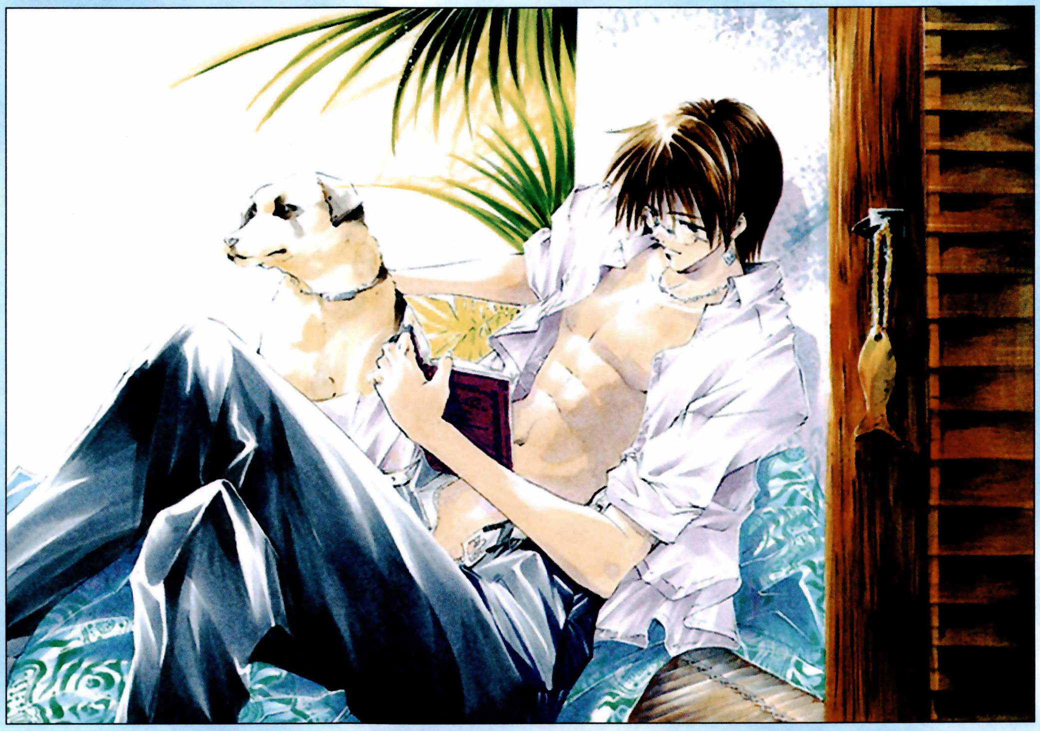
五楼第一间房间里右上第三张电脑桌上有牛黄，这里必须让士度换成动物装才能去骗得社员的一级



钥匙。打开旁边的黄门在小柜子 里拿到一级钥匙，右边的桌子和柜子里有道具。来到二楼打开黄门，必须由秘书御用交涉人员的卑弥呼再度出马，骗得秘书的二级钥匙，右边电脑桌有十药。接着上三楼打开第一间蓝门拿到小柜子的三级钥匙，右边的电脑桌有土木香。进入右边的红门拿到小柜子里的社长室钥匙，并遇到了镜，大家互相寒暄了一番。现在可以进五楼最后那间蓝门去找山城老头子的麻烦了，山城龙三得知众人气势汹汹正是为MAI而来，二话不说掏出手枪欲铳口相向，好在笑师反应迅速一击把枪击飞。战后银次开始发电，这次击毁的是山城社长的办公桌(汗)。事后MAI终于顺利离开了山城公司，大家期待的新曲也如期推出。就此MAI的自由夺还成功，对于士度来说，也意味着玛多佳之笑容夺还。

[第五章]

大家照例在波儿餐馆聚餐，赫乌索又有任务交给二人。但当她给大家介绍此次的搭挡时把蛮吓了一跳，居然会是赤尸藏人，此人属性为暗。夺还的物品是记载着学会公表论文的DVDROM，是在运送到海外的途中被横取屋抢走的。负责护送的人员身负重伤住进了医院，而且据说敌人是超人类的生物？鉴于任务的难度较大，赫乌索承诺事成之后支付每人两百万元酬金。正所谓重金之下必有勇夫，一大群人跟随赫乌索赶赴地下洞窟。在洞口十兵感觉到一股强大的杀气，就在大家冲进洞中时遭遇了敌人陷阱，一块巨石把大家隔为三组。银次最背，和赤尸分在一组（汗）。此时按





SELECT键可以在三组中切换操作。每组的通路都被石门挡住了，路上则分别有黄红青三个按钮，这是颜色与二十四个英文字母的密码门。每个数字代表第几个英文字母，字母再引伸出颜色，路上的宝箱里有道具别忘了拿。

先操作中间的花月小组去调查石门发现了三组数字，切换蛮去按黄色按钮，再让银次去开青色按钮，最后操作花月去按红色按钮就可开启石门了，花月一路前进发现了一白色按钮。接下来让蛮去调查石门，切换花月依此去开红白按钮，再让银次开动青色按钮就可以打开蛮的



石门了，门后多了一个绿色按钮，操作银次去调查石门，让花月开动红色按钮，蛮去按黄色钮，再换银次开动青色按钮，最后蛮按绿色按钮即可开门，门后多了一个橙色按钮。操作花月去调查第二道石门，再去开红色按钮，切换银次依此开动橙青按钮，让花月按白色按钮，换到蛮依此开动绿黄按钮，花月的第二道门开了，出现紫色按钮。接下来去调查蛮的第二道石门，开门顺序为银次橙色、花月红色、紫色、蛮绿色、银次青色、花月白色，门后多了银色按钮和第三道石门。直接调查之发现是个加减法，最后得出结果依此让花月开红色，蛮开银色即可开启石门。门后终于遭遇了横取屋，击败之。让花月去调查里侧的门发现是草等相关颜色的暗示，按钮顺序依此为蛮黄色、绿色、花月红色、银次橙色。门后搞定前来狙击三人的横取屋。最后就轮到银次小队的石门了，调查后得到提示两个按钮是同一个颜色，而关键词是药？如果按照繁体书写方式就是"藥"，那么中间是个白字。了解，按两下白色按钮即可。不用说，又得与敌人交战了。战后赤尸竟然要对气绝倒地的敌人痛下杀手，被银次及时制止，敌人也趁此机会逃走了。

就此三组人马又都顺利汇合了，大家不免一番寒暄，银次却是夸张的感慨能活着见到大家真是幸运啊。大家继续前进，发现一个红色按钮和两个陷阱机关。蛮随手一按，正巧银次站在下面那个陷阱开了，噗咚。银次好不容易爬上来向蛮抗议，蛮又一下子，噗咚，银次再度掉坑（笑）。按钮左边有个蓝色的圆圈，据十兵卫所说是地脉，有回复体力的功效。上前一试，果然。右行按钮，继续前进见路向右按钮，返回向上按大按钮听到远处的声音。再按右边那个按钮打开回去的路，返回起始点按钮的路上还必须按钮。向左按钮，返回向右按钮，出现上下两条路，按钮向下，尽头按个大按钮，又是远处的声音，旁边还有写真屋。返回按钮，向上转左按钮就可以进入敌人的老巢了。传说中的非人类终于出现了，敌人是三个机器人。蛮冲上去一拳竟然被撞倒在地，大家一哄而上合力将之击毁。战后突然冒出一个谜之男，他的雷电攻击居然将被称为雷帝的银次击倒，好在有阿露的宝石银次才幸免。看来他不是一般的人物，不管怎么样这次DVDROM总算夺还成功了。也和前几次一样，到头来赫乌索只是个中间人，真正的委托人早就失踪了，也就是说那两百万的酬金……

[第六章]

业务送上门来了，这次的夺还目标是幻之财宝之一的大宝玉。在海上消失的失落大陆？这不是传说中的东东吗，而据说在上次夺还的DVDROM中就有关于大陆的相关文献。二人一头雾水，但当得知是去拥有极大人气的温泉岛新滨时，蛮满口答应了下来。看来二人此行的意图有一半是冲着泳装MM去的，银次更称之为目之治疗（汗）。大家乘船登陆后就可以行动了，一个个光着膀子穿着小裤叉，特有意思。码头处有两个宝箱和写真屋，上行路上有大量宝箱不要放过，北端的会场大楼暂时无法进入。后头右行进入温泉露天风吕场，在外面从温泉里两个富豪间的谈话中得知马上弥勒雪彦就会乘船前来。女汤门前还有个宝箱，等下来拿。说时迟那时快，弥勒的船果然在码头登陆了。赤尸似乎早有准备在码头等侯，轻松取胜后才发现对手只不过是替身而已，另一方面，花月在十兵卫的守护下正在泡露头温泉，此时弥勒突然显身。他一上来就使出必杀技一刀两断给予十兵卫巨大的压力，只要挺过几回合他就会自行离开，战后可得到花月给的道具。目标人物正式登场，大家再度在码头会合。

去温泉泡澡可以回复体力，是个练级的好地方。进入会场大楼上二楼来到左边的房间里，柜子里有道具。这里有张床有明显的拖动痕迹，调查后发现床下有个秘密通路。下来后发现房间里有三个重盔武士，第三个是面向左边，上前调查把他转成面向前方，入手衣装部屋的钥匙。出门后进入二楼的衣装部屋，发现三个模特中只有第三个没有群子和帽子，先调查第三个模特再调查最后一格衣架入手道具。柜子里



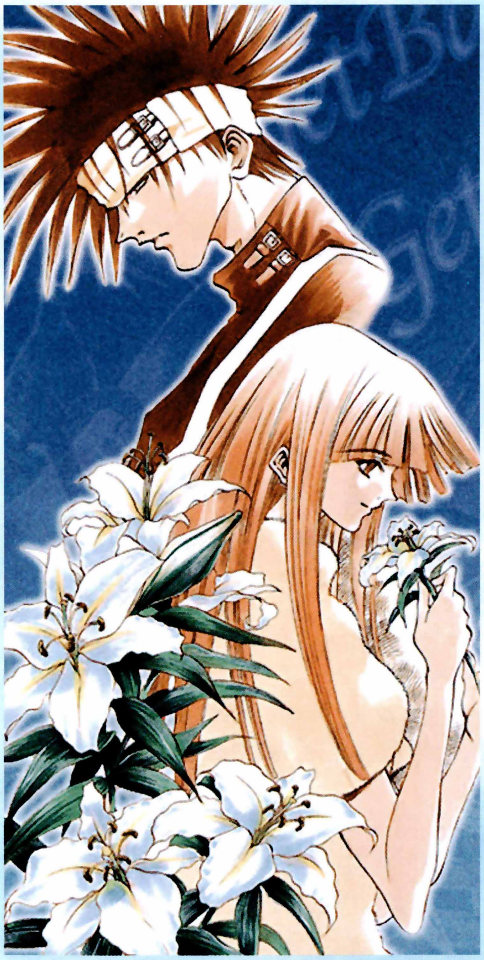
有牛黄和威灵芝。回到一楼盔甲房间调查右边第一个箱子得到道具，然后去衣装部屋把裙子和帽子给模特装戴上，柜子打开了，里面是厨房的钥匙。厨房在一楼右边的小门后面，遇到了蛭田秀夫。此人再度败在大家的手下，他逃走时留下了书斋的钥匙，厨房的灶台上有道具。另一方面，被囚在大宏间的银次释放雷电导致大楼停电。一楼楼梯口旁边是书寨，排桌和左上都有道具，但关键的书架还是因为没有光线而无法调查。

来到二楼右边的浴室里，还是卑弥呼眼神好发现了地上的打火机。回到书斋点燃左边的烛台，由此得到光线。不会吧，这么多酷哥居然没一个抽烟的（笑）？调查书架后发现少了一本书。去厨房点燃烛台然后调查冰箱找到了那本书，再放回书架后发现暗格入手钥匙。上二楼右边打开一间卧室，墙上有三幅画，但中间那幅是歪的。这定是机关所在，只要按照中左右右左中的顺序调查即可把画放平，由此触动机关入手大宏间的钥匙。此时蛮感觉到银次的电流，来到一楼右边打开房门终于找到了银次。是和弥勒雪彦对决的时候了，此人实力超强，耐心为上。战后在右边小金库里入手了依赖品大宝玉。码头交货后居然只拿到一万日元的报酬，算算看，连波儿的饭债都不够还的（泪）。

[第七章]

一日蛮和银次二人在街上闲逛回味着温泉岛的MM，突然遭遇了曾在地下洞窟中的机器人，还有那个实力强劲的谜之男。他自称是萨斯拉依族的首领，赛索多。而且他们就是传说中失落大陆的民族，大陆在一夜之间沉入海底，从而就失去了家园。经过长时间的流浪生涯令他坚定了弱肉强食的观念，现在已经认定新宿就是他们的新家园，入侵战争一触即发。蛮大骂其是在说梦话，突然机器人冲着小女孩杀去，好在被蛮及时击毁。而后得知阿露也被其利用并掳走。夺还屋一行人浩浩荡荡来到目标大楼，但倒霉的是电梯居然坏了。银次建议大家步行上楼，但得知这是一栋高达九十九层的超高摩天大楼的时候汗如雨下，还是老老实实去找找配电间在哪吧。一楼左边的箱子里有道具，左下的工作台可以回复体力，善加利用吧。回到电梯处走楼梯进入地下室，右下的箱子里有威灵芝。左行找到了配电室，银次自动请命撞门，结果当然是呼痛倒地。蛮正欲强行破坏时被银次阻止，如果因此破坏了里面的设备就更没得救了，还是找钥匙为妙。二楼遇到了镜形人，一番交战后光属性的此人加入队伍。另外值得一提的是被称为和赤尸一样给人恐怖感的镜，拥有超强的观察力。左边的箱子里有道具，进入那个未关的门里左上有土木香，第二间房左边桌子有券。

上到三楼，镜居然感觉到大家



此时的目的是寻找配电室的钥匙，如此强的观察力，只能让银次再度言之恐怖。房间外面的箱子里有芍药，房间的箱子和右上有道具。第二个房间左下箱子里入手配电室的钥匙。去地下室的配电室然后返回一楼,此时大家分头去十、五十、八

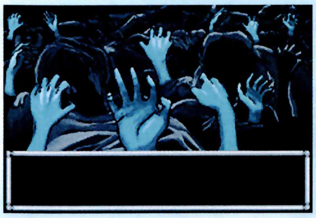


十层。步行上到四楼后发现楼梯被堵住了,走廊箱子里有灵芝,进入房间门口的箱子里有道具,接着打开墙上的非常解除按钮。走廊和房间的箱子里有道具。进入左端紧急通道上到五楼，路口的箱子里有延命草，从楼梯上六楼。接着切换到银次方面，他和两个最恐怖的人分在一组坐电梯上到了七十四层,离目标的八十层不远了。上到七十五层遭遇敌人,战后调查第二个房间里的箱子里有道具。上到七十六层,走廊上和房间的箱子里有道具，第二个房间里有非常解除按钮，从紧急通道上到七十七层。花月小队也乘坐电梯来到了四十三层，离五十层很近。走廊上箱子里有道具，从楼梯上四十四层，两间房里都有道具,上四十五层，进入第一个房间开启非常解除按钮，之后切换到蛮小队。两个房间的箱子里都有道具，上到七层,第一个房间里有道具，第二个房间里开动紧急解除按钮。

从左边的紧急通道上到九层，两个房间里都有道具,上十层后发现电力室停电,下楼后切换为银次小队,两层的走廊和房间里都有道具，上到七十九层时发现电力回复。切换到花月小队，电梯前后第一个房间的箱子里有道具。从紧急通道上楼，路口的箱子里有道具。上到四十七层，第一个房间和走廊上的箱子里有道具。第二个房间里打开墙上的紧急解除按钮，从紧急通道上五十层进入电力室击败敌人打开电力开关。切换到蛮小队上十楼，第一个房间有道具，第二个房间就是电力室，同样要击败敌人开动按钮。切换到银次小队，进入第一个房间开启非常解除按钮。这层两个房间和走廊上都有道具。上到八十层搞定电力室，电力终于恢复了。三对人马在一楼汇合，一行人乘电梯来到最顶层九十九层。终于找到了阿露和赛索多，没想到这里的波士居然是那只名为TARE的小动物，HP一千以上。难道杀戮就可以挽回死去的族人吗，阿露终于愤怒了，但在争斗中被赛索多残忍地从九十九层丢了下去，好在银次奋不顾身的纵身护其安全着陆。之后遇到绫峰和青树，并入后蓬莱之玉。九十九层方面，暴怒的蛮欲与赛索多决一死战，却被其逃脱并扬言想报仇就来TWO大楼的最顶层。蛮咬牙道：有趣啊，洗干净脖子等死吧。

[第八章]

银次回到波儿的餐厅后直奔墙上的插座充电（汗），大家不约而同的来到大楼。据情报说赛索多已经准备了高强度的爆弹，意图将政府官员一网打尽从而趁乱夺取新宿的控制权。时间紧迫，众人立即展开登顶行动。电梯旁的箱子里有道具,进入右边的电梯上到六十层。房间里有道具，从紧急通道上六十一层，房间里有道具。从楼梯上六十二层后遭遇敌人的狙击,镜毅然决定独自留下牵制敌人,让大家先走。此战一对一，只要等级不是太低，注意使用回复道具就可轻松击败之。蛮等人继续向六十三层进发，从楼梯上六十四层，再从紧急通道上六十五层，途中的房间和走廊上都有道具。从楼梯上六十六层遭遇敌人，这次蛮留下搞定。按照楼梯紧急通道循环上到七十层又遇到敌人，赤尸与之对决。此次不同镜之战，敌人会召唤出两个同伴。不要理睬，他会无限召唤术，集中攻击



主体即可，但此战必须要有必要的等级才能通过。七十四层又遇到敌人，卑弥呼留下战斗，只要留神敌人的异状态魔法即可。七十八层笑师垫后，八十层有回复点，八十二层十兵卫灭敌，八十六层士度要迎战的对手会使用召唤术，九十层花月留下了，本层有回复点。就此队伍里只剩下银次一人。

九十一层镜赶来与银次汇合，九十二层蛮入队，上到九十五层发现了三个定时炸弹，必须入手破解道具液体窒素才行。九十八层有大量培植的TARE容器，与楼梯口民B对话得知TARE的原型就是人工生命体T-A，与民A对话被告知液体窒素在仓库里，而仓库钥匙则要去八十层左右拿。在九十层与花月、士度、十兵卫三人汇合。在八十五层第二个房间里找到民C，却被告知去七十层左右（汗）。七十八层和卑弥呼、士度、赤尸汇合。在七十二层第二个房间里找到民D被告知还要去六十层左右（泪）。最后在六十四层第一个房间找民E拿到仓库的钥匙。原路返回九十八层进入仓库调查柜子入手液体窒素，立即赶赴九十五层把爆弹冷淡起来。回到九十八层和民A对话入手蓬莱之玉。决战的时候到了，但奇怪的是无论怎么攻击都无法给予其任何伤害。还记得阿露曾经说过要集合所有属性之力吗，只要不断换人上场，让全部队员攻击他一次即可破解之。接下来才是真正的决战，战后阿露冒着生命危险终令赛索多觉悟。写真屋把之前的照片交给二人。阿露就要和赛索多乘船离开新宿了，大家来到码头为他们送行，原来阿露还是萨斯拉依族的最高军师呢。寒喧一番后异国的二人登上了客船，夺还屋二人随即将记载着大陆秘密的DVDROM丢入大海,就让它永远成为传说吧。

[第九章]

游戏并没有就此结束，在看完穿版字幕按照提示存档，然后读档即可进入第九章。二人来到波儿餐馆发现了阿露临走时留下的信，说是拜托二人去摩天大楼救出TARE。而且报酬将是大陆的幻宝，蛮此时才对之前把DVDROM丢到海里追悔末及（泪）。当大家赶到大楼时发现这里已经被警察给封锁了，此时笑师和士度换装扮成企鹅吸引警察的注意力，十兵卫释放忍术把警察定住，成功潜入。乘电梯上到八十层，步行到八十四层居然遇到了另两个十兵卫和花月，原来是MAKUBEX制造的VR克隆人。在八十八层击败VR士度和笑师，九十二层遭遇VR镜与赤尸，九十六层击败最后的VR蛮、银次、卑弥呼。上到顶层，一大群人围着TARE打转，从空隙进入反复与之对话即可开战，巨皮实。把它制服后带到码头，蛮一脚将其踢飞，但愿它能准确落在阿露的船上（笑）。



■文/爱吃烤鱼の南昌 严俊









[合金弹头3]

PS2版穿版后，两个新游戏模式就可以玩了，本次攻略就先来介绍这两个新模式，至于主线模式的攻略部分，由于早已在菜鸟通上刊登过ARC攻略，因此这次就权当是攻略补遗以及个人心得吧，不足之处还要请各位高手指点一二。

PS2	厂商：PLAYMORE	发售日：2003.6.19	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

ふとりの愛ランド

规则相当简单，只要在规定时间内抢夺食物使自己的体重达到200KG即可过关，命数无限但是每死一命体重就会减少30KG。地点则是前作中与光头将军决斗的场地，除了要不断消灭敌人抢夺食物外，也要用雪球（K1：就是雷）来妨害对手抢自己的食物（K1：二人对战的话会更有乐趣）。最终关时光头将军登场，他是打不死的，但是可以无限打出螃蟹来，而本关的任务也改为“吃到死为止”。光头将军的行动路线固定为右上、左下、左上、右上的顺序，只要掌握了他的行动，那么将体重吃到极限的969KG也不是什么难事了。

UFO母船突入作战



此模式里要扮演一名莫丁士兵带领莫丁军团在没有时间限制并且只有一命的情况下要经过6个版面去营救莫丁元帅（K1：喘口气先……），这六个版面与正常游戏时基本没什么不同，甚至就连隐藏人质的位置也一样（K1：只不过在这个模式里不是人质，而是普通的莫丁士兵）。玩家所带领的莫丁军团人数会逐渐增多，当莫丁士兵几乎充斥整个画面时玩家就会体会到什么叫枪林弹雨了，这时玩家整体的攻击力简直不可与正常模式里相同版面下的莫丁军团同日而语（K1：看来正常模式下那些莫丁士兵根本就没出力嘛）。并且人数也是无限的，不管被打死多少都会有补充，但是如果自己一死那就直接会GAME OVER，因此拿他们当肉盾是基本保命战术。除了基本武器外，雷就相当于是保险，可召唤出光头将军将全屏敌人一扫而光，同时自己也会有短暂的无敌时间，因此多用于救命之用。

进入此模式后会有三种拥有不同攻击方式的莫丁士兵供玩家选择。

●Normal：只会扔手雷的士兵，，扔手雷的动作硬直时间长，连续攻击速度慢，攻击距离也近（K1：趴着扔雷比站着扔还远），跳跃中无法攻击。属于上级者使用士兵。

●Bazooka：炮兵，攻击距离长且破坏力大，硬直时间相当短，并且可以跳跃攻击，缺点是一次只能发一炮。属于初级者使用士兵。

●Shield：持盾兵，基本武器为手枪，威力小速度慢，但连发性能还不错，近距离还可抽出大刀攻击，不能在跳跃中与趴下攻击。属于中级者使用士兵。

アーケードミッション

MISSION 1



本关中的水下、水上与隧道路线这三条分支路线中，建议走水上路线，在BOSS战前可以得到超级合金弹头坦克。水上路线的最后会出现食人鱼，对付它们可蹲在船的右边尽头开枪，注意尽量要等食人鱼飞到船上再开枪打死，因为打死它们有时可以得到弹药以及骨头，将食人鱼全灭后先把手中的武器耗光再去拿弹药，运气好的话挣个六、七千没有问题。此外还要注意一点，打食人鱼时最好是蹲在船的右尽头，如果蹲在左尽头的话则食人鱼的突进速度会快一倍。

BOSS是一只变异的寄居蟹(K1：寄居什么不好偏寄居一个大炮台……)，注意先不要着急把BOSS干掉，慢慢等人质全部出来再打不迟。人质中有两名是送奖分的，如果想安稳地得到的话，建议一开始不要把BOSS打成暴走状态。

MISSION 2

此关一路上的僵尸最好全都用刀砍死，并且还要尽量让所有的幸存者也全部变成僵尸以便挣分。来到直升飞机阵时建议把自己变成僵尸，这样只要小心其它僵尸的毒液就行了，干掉前五架直升机编队后迅速移动到左边斜坡的下方，在这里就不用担心左边出现的僵尸了，然后只要向上和向右开枪即可轻松通过。



在雪人路线中尽量用刀砍死所有下层的雪人，走到尽头骑上大象往回走时便会发现僵尸已经侵入到了雪人

洞里，雪人被全灭。回程中只要用大象身上的机枪把一路上的僵尸扫干净即可，如果时间允许的话也可以跳下大象去用刀砍。

BOSS战的难度集中在了前半部分，最完美的打法当然是只用手枪不用雷解决它们，可以在画面一端用手枪横向开枪打它们的脚即可，由于BOSS不断巡回旋转，所以给它们的伤害也是平均的，这一点很重要。BOSS的攻击中最难躲的是大圈回转的同时不断轰炸玩家，应付这种攻击可从画面一端慢慢移动到另一端即可，即使是BOSS进入暴走状态也照样可以用这个方法来躲避，只不过走得不能太快，万一过快的话人已经到了画面另一端但BOSS的攻击还没有结束，那可就危险了。BOSS的第二形态完全没有难度，先等出三名人质后再收拾它好了。

■MISSION 3



本关的陆地、水中与水下三条分支路线中，推荐走水下，在乘上潜艇前除了向潜艇扔雷可以炸出鱼外，两艘潜艇的正上方也有隐藏奖分（K1：以诸诺恩之名义发誓真的有隐藏奖分），但是想打出来并且得到的话，需要较高的操作技巧。进入敌人基地并得到合金4号机，注意要给4号机保留出充足的弹药，遇到敌人最好跳出乘物去打，如果中途弹药比较节省的话，这样到达BOSS处时合金4号机应该可以积攒五百发H枪，而自己则可保留一百五十发L枪。

BOSS战时如果想不用雷就干掉这机器人的话，一开始先不要用乘物的武器，而用自己手里的L攻击BOSS，大概打一百多枪左右（K1：视难度而定）快要使其暴走时就不要再打了，等待并消灭它发射的小导弹，如果出现H枪则一定要让合金4号机获得，这样只用合金4号机的六百五十发H足以干掉BOSS。

■MISSION 4



本关是分支路线最多的一关，各条路线经过各方面比较后，笔者建议选择最下方的蛆洞路线，理由是分数最高(K1：好几个隐藏的五万奖分呢)，最安全（K1：合金５号钻车本关特有），并且可以积攒出充足的武器L留着对付BOSS。

蛆洞路线中在得到合金５号钻车前最危险的敌人就是那个巨型螃蟹，其实只要紧紧贴近它，它的攻击就没有危险了，要快速的话就用之前得到的S枪与手雷一起上，一秒内足以解决，也可以贴着大螃蟹用手枪慢慢打，反正被大螃蟹撞飞也不会死。途中注意收集L枪，最后到达BOSS处时应该可以保留有四百五十发L枪。

街机版此关的BOSS战有一个效果相当不错的BUG，能使BOSS无法作出攻击，方法在以前秘技天地刊登过，但是这次的移植版不知道还有没有保留这个BUG，反正笔者没有试出来……无论怎样，都可以先在BOSS没有暴走前等出五名人质，然后再干掉BOSS不迟。

■FINAL MISSION

宇宙战部分一开始遇到大陨石群，由于每块陨石里都会有武器或者奖分，所以就算是用雷也要尽量把所有的大陨石打碎。对付前两个球型飞碟时如果想挣分的话，则最好是不要打母碟，而只打母碟里放出的小飞碟，虽然小飞碟本体没有分数，但是被击毁后有可能会出现奖分与武器。进入巨型飞碟内部，里面全凭个人纵版射击游戏水平而过，不过如果是真正的挣分高手的话，在这里则应该放弃掉乘物而只用单人来过，原因是在飞碟内部如果没有乘物的话，那么敌人中以红色小飞碟打头的飞碟编队数量就会上升，一队这样的小飞碟是十五万，那么多出几队的话可就是几十万呢，当然这样做的话危险性不言而喻，所以这种打法只适合那些要分不要命的高手。

进入飞碟内部，背景的第一、二根柱子上有隐藏人质，继续前进当消灭一群外星人后也有两根柱子上有人质，最后入口的正上方还有隐藏的大富豪。救出莫丁元帅后开始突击外星人基地，注意背景上一个一个的圆形凸起物，前四个对其开枪可打下人质。对付那些一群一群的机械蜘蛛，只要蹲下来用刀砍就可以了。继续前进会陆续遇到三架大型机械蜘蛛，其中在打第三架的同时，背景右上角的圆形凸起物上也有一名人质。最后冲到闸门前时先不要着急打开闸门，在闸门稍靠前一点的地方向上开枪也可以打下一名人质。闸门用雷炸比用枪打开得更快。

来到复制人通道，在干掉一批又一批的复制人后得到合金弹头坦克，之后陆续出现的大脑机器人一定要以乘坐坦克的状态把它们引出来，这样的话它们的攻击方式就会很简单，本体也很耐打能挣更多的分，打死后也会出现奖分，但是如果以跳出坦克之外的状态引出它们的话，那么它们的攻击就会猛烈起来，打死后也只给武器而没有奖分。

终于找到了被抓起来封在复制容器内的同伴，首先冲到容器下方消灭不断出现的复制人以便收集H枪，待达到999发后立刻来到最左方下层处，跳跃向容器开枪，大概打它个二百多枪快到三百时（K1：注意这不是指自己的武器弹药，而是指打中容器的枪数，可以观察总分变化来判断，因为只有打中容器才会得分），再立即冲到容器下方继续积攒H枪，保证通过此处时还保留有大量的H弹药。

最后的脱出路线，身后经常追来大量的僵尸化复制人，可以在它们刚出现时就把它们堵在版边全都用刀砍死。得到乘物合金3号机后对付常态复制人时，尽量要贴近它们用机枪猛扫，这样复制人就不会开枪或者扔雷了，否则就要尽量远离它们。对付大脑机器人尽量要在它们刚刚露出一点还不会攻击时干掉它们,否则等它与身后出现的复制人僵尸一起夹击的话那可就麻烦了,危急的时候可以连续发射合金3号机的ice bomb,这个可以说就是专门用来对付身后追来的复制人僵尸的武器。这一版面总共有四道门，其中第一、四道门的前面凸起地形的正上方均有一名隐藏人质。打最后一道门上的机关时,不用让机关完全暴露在屏幕里，只要露出一点,机枪能有效打中即可,这样也省得身后的复制人僵尸来捣乱。

最终BOSS战时无论如何也要保住坦克,一旦坦克无法用了的话可以说只有死路一条。一开始可以先不用雷，只用手中的武器以及坦克的机枪去打BOSS,注意尽量不要放过每一个红色的小球,打掉后可以得到奖分或者武器,待同伴驾驶小飞碟前来支援时就意味着BOSS已经进入暴走状态，这时再把手中留下的雷全都招呼给BOSS，以求尽快结束BOSS的暴走状态。





后记：拿到游戏一玩后才发现，自己的水平竟然下降这么多，不但一些已经成为定规的打法全都忘记，甚至就连部分隐藏要素都有遗忘的迹象……想想当年那种在街机厅一命穿版结果导致周围通路严重堵塞的情景，真是不得不感叹岁月不饶人啊（笑）。截稿时K１又看到了关于街机版合金５的消息，听说这次还是原班人马制作，不知道什么时候能见到呢。

■天使受容体・K1



次世代传媒联盟
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

最终幻想典藏纪念
双光盘精美包装+可爱礼品
7月25日全国发行、定价15元

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

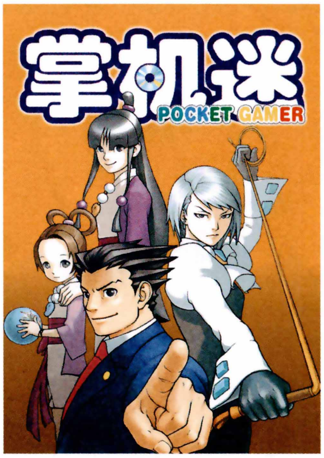


邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

全彩掌机迷+游戏VCD附赠大幅海报，并有多项奖品抽取，掌机迷终于可以每月享受盛宴了



掌机迷(3)

■开心价：10.00元　7月15日出版

动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。



动感新势力5

■定价：8.80元(双光盘)　每月15日出版

双光盘精品，2003年以来十余部经典游戏MTV，同名游戏音乐CD全中文歌词，真正视听享受



MTV3 红宝石版

■定价8.80元(双光盘)　已出版

电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！



生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购

电玩新势力特别版之三。游戏史上大人气最终幻想系列，感动无数玩家，历久弥新。



最终幻想典藏纪念

■定价15元(双光盘)　7月25日出版

国内惟一网络游戏密技月刊，十几部热门游戏，几百条密技，够你看的了。100面全彩胶订，绝对超值



网络游戏密技2

■定价6.80元　7月1日出版

十余部最新游戏大作火爆展示，KONAMI游戏金曲集粹CD。寂静岭音乐CD体验恐怖世界，永远站在游戏最前线



电玩新势力22期

■定价8.80元(双光盘)　7月8日出版

电玩新势力DVD

第1、2辑、第3辑(极少量存货，需求速购) 每本10.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6期双光盘8.80元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、19期、20期(少量)21期、22期(双光盘8.80元)。其余各期已售完。

电子游戏软件

2003年第2(少量)、3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。10期(樱大战金曲2)、12期(最终幻想XICD)、13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。

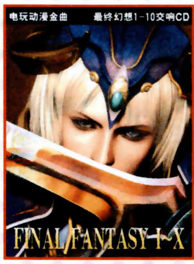
2003年新游戏批评18辑(最新出版)6.50元

网络游戏密技1、2(已出版)	6.80元
樱大战典藏纪念	15.00元
银版MTV	6.80元
游戏的设计与开发(只限邮购)　已出版	50.00元
电子游戏软件2000年合订(上)(少量)	28.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购



最终幻想1-10交响CD

● 简称：FF1-10

气势磅礴规模宏大的12首最终幻想交响乐章，重温FF系列15年流金岁月。



定价：6元　编号：A01



樱大战珍藏CD2

● 简称：樱2

樱大战珍藏金曲的第二弹，收录了樱大战游戏、动画中15首动听歌曲。



定价：6元　编号：B01



樱大战珍藏CD

● 简称：樱大战

15首樱大战各代游戏主打金曲齐聚一堂，绝对都是罕见的珍品。



定价：6元　编号：A02



高达经典名曲珍藏CD

● 简称：高达

莱因总帅亲自推荐的14首高达迷不可不听的高达名曲，热血震撼百听不厌。



定价：6元　编号：B02



恶魔与天使珍藏CD

● 简称：恶魔天使

恶魔城月下夜想曲和心跳回忆精选名曲16首让你流连在恶魔与天使之间。



定价：6元　编号：A03



最终幻想X-2珍藏CD

● 简称：FF12

FF黑金珍藏版第二弹，收录人气极旺的FFX-2中广受好评的游戏金曲26首。



定价：6元　编号：B03



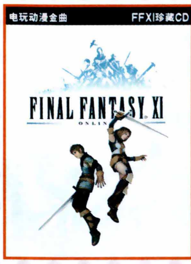
红宝石MTV CD

● 简称：红宝石

电新红宝石MTV的CD版本，2003以来十余部经典游戏大作16首金曲全收录。



定价：6元　编号：A04



最终幻想XI珍藏CD

● 简称：FF11

FF黑金珍藏版第三弹，精选FFXI中19首优美乐曲是休闲时的最佳背景音乐。



定价：6元　编号：B04



超时空要塞珍藏CD

● 简称：超时空

“超时空要塞MACROSS二十周年纪念”18首精选歌曲集结于此！



定价：6元　编号：A05



合金装备本质珍藏CD

● 简称：合金2

合金装备2本质18首华丽金曲全收录，极高品质气势宏大，赶超电影大片。



定价：6元　编号：B05



动漫电玩金曲集CD

● 简称：动漫金曲

难以忘怀的经典名作，回味无穷的16首经典歌曲，如今就在掌握之中……



定价：6元　编号：A06



任天堂全明星交响曲CD

● 简称：任天堂

任天堂15首优美辉宏的华彩交响乐章，曲曲经典都是你所熟悉的任氏游戏。



定价：6元　编号：B06

优惠办法：一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

注意事项 请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)
例如：FF1-10(A01)　樱大战(A02)　合金2 (B05)

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010-64472177、64472919

我确信玩家需要看到这个——

某型烧录卡再评

EZ2系列之冲刺测试



EZ-FlashII全新登场

身怀四大绝招

第一招：硬件支持各种存档格式

第二招：按键复位保护主机寿命

第三招：内置时钟玩转分分秒秒

第四招：金手指确保你过关斩将



测试EZ2确实是很有必要的

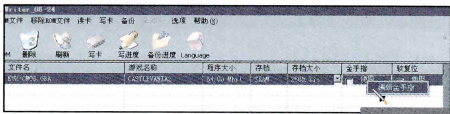
由于科技成分越来越高，当今与游戏相关的硬件已经不是拿来就用了。

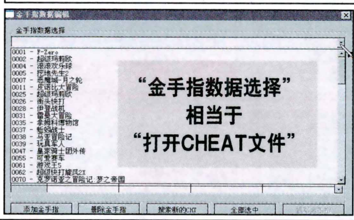
EZ是本格派GBA烧录卡的发明者，提出金手指的概念后，天语个人感觉，GBA＋烧录卡的组合，越来越像PC+VBA了。这就意味着掌机的PDA化——天语有个朋友，他是个纯粹的GBA爱好者，很普通的人，可是他在开发一种软件，实现一种以前所没提到过的用途。这些附加功能，都要透过烧录卡来实现，天语认为，GBA FLASH卡绝不单单是用来烧ROM用的。

上期天语再三强调，本栏目宗旨，是通过过硬的、超前的高尖端硬件解析，来更好的为读者服务，对于一些相对复杂的问题，必有交待。

看过第13期的EZ2初评的朋友已经知道，EZ2已经具备了新世代烧录卡的各种要素。像是热启动（目前已经确认：R+A+B+SLECT+START，立即回到LOADER菜单），时钟，硬件存档，金手指，等等。本期电击将以实际画面来展示EZ2新卡的全部功能，尤其是玩家可以在游戏中自行开关金手指。

金手指最为重要，是玩家特别关注的部分，我想，本期电击的影像会让所有人大吃一惊。





如图，只要在金手指一栏上点鼠标右键，即可随意编辑金手指。



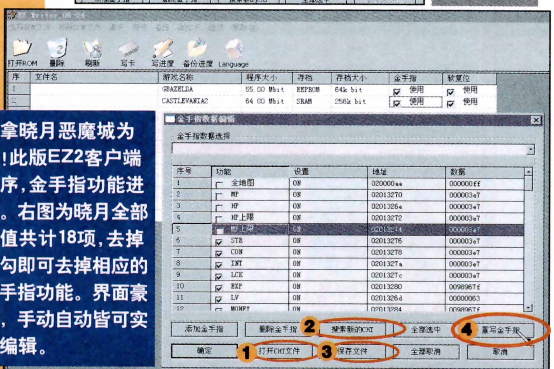
此为准完成版，天语态度端正，仔细研究

“金手指档”和“如何得到金手指档”的问题是EZ2的主要课题。现在看来，问题基本已经解决了。

左下方的图片，标记了4个记号，其中的“2”，应该是在线更新最新的.CHT文件（即“金手指档”）。

编辑金手指时，比如你增加或删除某一个码之后，注意要点击“4”号来确认；而“3”号则是将编辑过的金手指档另存成一个“.CHT”。

说到必做到



就拿晓月恶魔城为例！此版EZ2客户端程序，金手指功能进化。右图为晓月全部数值共计18项，去掉对勾即可去掉相应的金手指功能。界面豪华，手动自动皆可实现编辑。

——测试时间是6月26日，烧录程序用的是6－24版。通过这次测试读者可以发现，改进后的制品，程序上有很大的变化。虽然内部评估版并不代表制品版，不过，此处基本可以看作是完成品，只是客户端软件会经常更新，强化金手指.cht文件的更新。望读者明鉴。



7月1日再校对时，发现“在线更新金手指数据”的功能已经能够使用，天语使用的客户端软件为6-27版。

至此，上上期预定要实现的功能，全部兑现。

满血、满钱、满魔法、满小钥、满炸弹，外加隐身。经测试，全部实现。

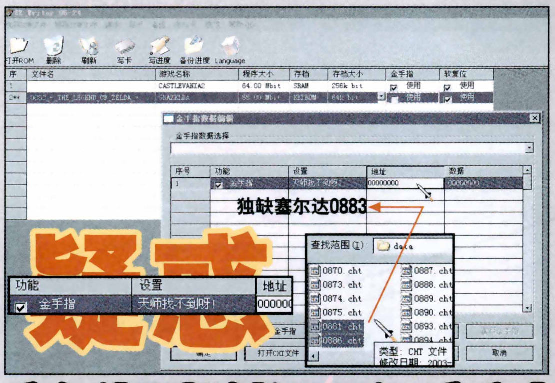
EZII重中之重：完善金手指功能
读者可管中窥豹
天师当全力以赴

公正 测试 读者 监督

塞尔达四把剑EZ2金手指

POWERED BY EZFLASH II

天语发誓，塞尔达“四把剑”已经打了三分之一，现正急需金手指。现在，偶已经找到了。



EZFLASH II 重大变更点：

1、游戏中L+R+A+B+SELECT关闭金手指（即解除“满值锁定”）

打开GBA进入游戏，金手指功能自动加载。如果你是重度玩家，也可以选择关闭此功能——这时再受伤的话，角色就会掉血。

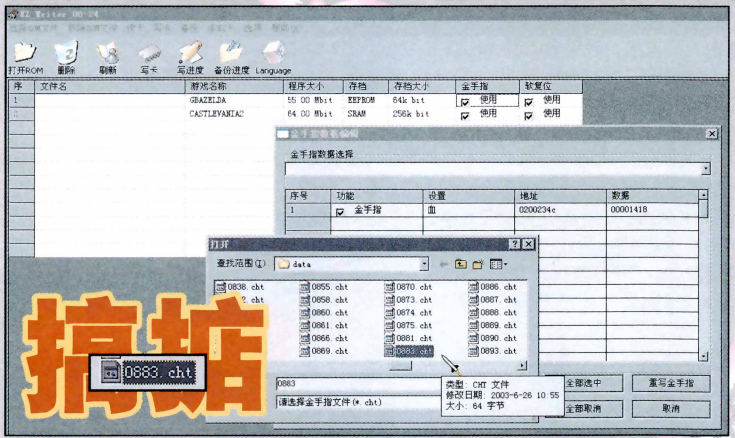
2、游戏中L+R+A+B+START打开金手指

当然，你血掉得差不多时，也可以选择“打开”，则立即锁血。

3、如果你在写ROM时已经选择了四键复位允许功能，并且这个ROM已经被你加载过金手指，那么不需要重写ROM就可以在CLIENT程序中更改金手指（即随意编辑）。如果你没有打开四键复位或是这个ROM在烧录时没有被加载金手指，则需要重烧游戏才能够加载金手指功能。

请看左图，天语一度心急如焚，找不到金手指

塞尔达四把剑(0883)，官方未作成金手指档,天语手动追加0883.CHT!



天语以为，金手指贵在全面，可惜，虽然官方随CLIENT程序提供了上千个金手指档(XXXX.CHT文件。XXXX为ROM的标准序号），但有时还就是缺少一些名作的码，塞尔达0883就没有。

说起来，以前偶们的作者GOUKUMINE已经介绍过了EmuChet的使用,但天语还是打算在今后单开文章来专门研究“金手指”的使用——其实挺简单的，非常简单。

目前本人成功找到“ZELDA四把剑”的锁血码，并托WINDIRT老兄制成.CHT文件，免输入轻松加载。

有了金手指，是很爽的。不信？一次就让你服气。

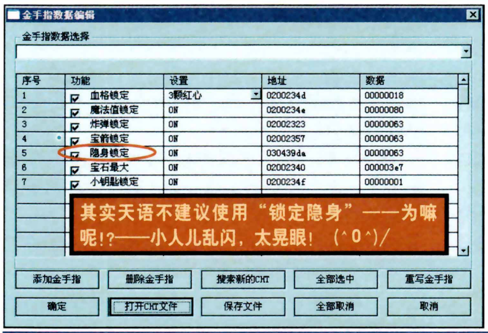
——1、搜集最新的CHT文件，提供给玩家

——2、根据玩家的要求查找金手指，并做成CHT文件提供下载　3、提供能够自由交流CHT的论坛

天语的ROM是0883塞尔达，自行找到其金手指数据后，重新烧制。但是…事实上……



其实美版0776.cht与欧版0883通用！狂汗…

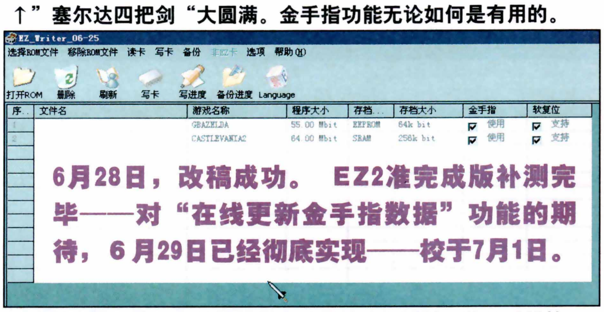


为了找到0883塞尔达的手指档,天语自己索码成功,并托人转成.cht格式。今天发现是白费劲!!!不过这也从一个侧面看出，只要是GBA的ROM,就没有用不了金手指的！大家在“电击”中会看到,林克不但隐身且不掉血,炸弹和箭也有的是！一切全满……冒着被说是“广告”的风险，天语拍了下来。

天语FAINT到极点了！其实上图0776.cht早已包括了“塞尔达四把剑”所有能改的项目。昨天以为0883要重制，今天得知0776.cht早就在官方一千多个金手指文件里了。



↑”塞尔达四把剑“大圆满。金手指功能无论如何是有用的。



↑昨天白忙一场，今天烧录程序就更新成6.25版。那就再重烧！

XB自做5

——玉米：咳，大家好，今天为大家介绍一下XB下用的一款PS的模拟器：PCSXBOX！

潜水：这个模拟器自五月上旬出现到现在，短短几十天就以迅雷不及掩耳盗铃之势出到了V3版，模拟器的开发者真勤快，PCSXBOX的出现应该说是在大家的预料之中，但是当它刚刚出现在我们面前的时候还是感觉非常的兴奋，一时间成为了各个BBS讨论的焦点。哈哈，我当时立刻找出了N多的经典的PS游戏来重新复习！

——玉米：汗，你怎么不用PS2或PS玩……

潜水：老土了吧，感觉不一样啊！看着XB上运行着SCE出的游戏时那种感觉是无法比拟的，就好像刚在PS2上玩到sega的东西那样别扭。哈哈哈！！！

——玉米：BT啊BT，这东西现在到什么程度了？

潜水：ePSXe是目前PC上最好的PS模拟器之一，而现在XB上的这个PCSXBOX的V3版则用了PSX 1.5版的内核，很多PS游戏可以运行。（是能运行，运行不代表完美）

——玉米：看你的意思还得有一段路要走……

潜水：是啊，毕竟是从PC平台上移植过来的软件，3D游戏没有做硬件优化，时不时就有丢帧和拖慢的现象，但是运行一些2D游戏还是很不错的。PCSXBOX对于TVGAME玩家最大的意义在于可以玩到一些汉化版的PS游戏，因为有些游戏的汉化是需要修改BIOS的，所以只能利用模拟器在PC上运行而不能刻盘用PS来玩。可是作为一个TVGAMER，电脑+模拟器的游戏感觉和TV+主机的感觉完全不是一码事儿。现在有了PCSXBOX，大家就可以用XB来享受那些完美汉化的PS游戏了！

——玉米：啊，你说的需要用游戏自己的bios的游戏我知道一个，前段时间放出来的超经典恶魔城月下夜想曲！！只可惜只能在模拟器上运行，自己想在TV上玩的朋友多少可能会略感失望……（向伟大的汉化作者九柳253！），现在有了XB就不会失望了，哇哈哈哈哈！！！

潜水：嗯，让我们来看看PCSXBOX都有什么功能！

-模拟PS（-_-，这个是废话）

-可以选择10块虚拟的记忆卡（再也不会因为记忆不够而烦恼了，有硬盘就是好……）

-支持多碟的PS游戏

-可以即时存盘（这个功能非常实用，可以不用在游戏中找记忆点了）

-可以自动检索金手指（PCSXBOX里面有GAMESHARK提供的超过1700个PS游戏的金手指数据库，在游戏中可以随时调用金手指码，可更新）

-可以加快游戏速度（可以把某些必须看的CG或剧情中快进过去）

-支持GZIP格式的游戏ISO（如果觉得ISO文件过大，可以用GZIP来压缩。但可能会影响游戏速度，不推荐）

-矢量字库支持（主菜单的文字可以随意放缩）

-支持MP3格式（主菜单的背景音乐可以替换）

-主菜单背景是一个可以控制的小射击游戏（老实说这个没什么意思……）

——玉米：果然不错，即时存盘、金手指、加快游戏速度这几个功能确实比较体贴玩家啊，哈哈哈，像我一样的游戏苦手有福了！

潜水：哈，那你快给我们说说运行PS游戏具体步骤吧。

——玉米：-_-b，怎么还需要步骤？不是直接放PS盘进去就玩啊？

潜水：俗话说有得必有失……这个模拟器现在最大的缺点就是不能直接运行PS光盘游戏~~~>_<~~~

——玉米：（无语中……虽然在一开始提到说这个缺点，但还是象征性无语）DC的PS模拟器都可以直接放盘玩，怎么XB的不行。

潜水：没事儿的兄弟，我们玩XB的向来就是不怕麻烦的典范不是么……来来，我来具体说说步骤你就觉得也不是特麻烦了。

1、安装PCSXBOX到XBOX

方法在以前的杂志上已经讲过，这里不多费话了。

2、在PC上制作一个PS游戏的镜像文件

因为目前PCSXBOX还不支持直接读取PS光盘，所以我们需要自动动手制作PS游戏光盘的镜像文件，并把文件上到PCSXBOX的PSXCDX目录下（不一定非得psxcdx目录，但是系统这么默认我们就这么做吧，要不在下面的游戏list中还得多按一下）才可以进行游戏。游戏镜像的制作很简单，只要PC上有CDRWIN或者CdManipulator之类支持制作BIN+CUE的软件就可以轻松制作出BIN+CUE格式的镜像文件，这里注意一下BIN和CUE的文件名一定要相同。如果用GZIP压缩了BIN文件，会生成后缀是GZ的文件，这时候也要修改CUE的文件名称。例如：GAME.BIN、GAME.CUE；如果用GZIP压缩了GAME.BIN，生成新的文件：GAME.BIN.GZ，则GAME.CUE也要改名为GAME.BIN.CUE。（GZIP这个工具在PCSXBOX的压缩包里有）

如果不想占用XBOX的硬盘空间，也可以把做好的镜像文件烧录到CDRW盘片上，在PCSX的游戏选择界面按下右摇杆来选择用光驱读取文件。

——玉米：那种多种镜像文件的格式非得做成BIN+CUE么？

潜水：直接BIN文件也可以运行，而且我还听有的朋友说ISO和IMG也能运行，但没有经过证实，所以还是老老实实的用BIN文件吧，把BIN文件copy到相应目录下运行PCSXBOX，然后选择镜像文件来运行游戏了。选择好镜像文件后载入游戏有两种方法：一是USING HLE，另一种是USING BIOS FILE。

——玉米：这两种有什么区别，为什么有两种选项啊？

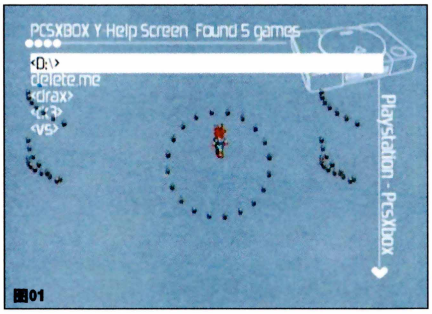
潜水：USING HLE是用模拟器自带的BIOS来运行游戏的，一般情况下我们都用这个来进入游戏；USING BIOS FILE是用模拟器BIOS目录下的SCPH1001.BIN来引导游戏；区别就是如果游戏需要用到修改过的特殊BIOS配合运行的时候（比如前面提到的恶魔城月下中文版），我们就要把特殊BIOS的文件名改为SCPH10001.BIN然后放到BIOS目录下，原本的那个SCPH10001.BIN文件可以改名保存；只有这样，配合专用bios方式的游戏才能正常显示中文！

——玉米：汗，看来想玩某些特定的游戏还真是费周折啊。

潜水：其实有时候选择不同的bios运行游戏也会比模拟器自带的bios效果好不少，这些bios的bin文件我们可以去各大模拟站点找到，相信经常玩模拟器的朋友这些东西肯定少不了。

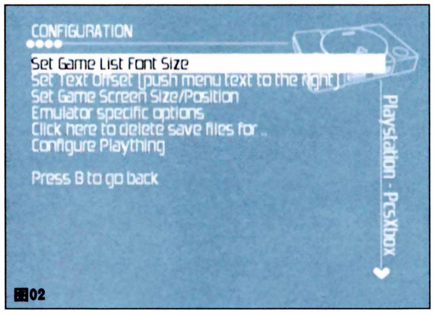
——玉米：这样就可以了么？太好了！不过，这个主界面上的字儿怎么这么小啊？根本就是看不清，这些不出意外的话应该都能改大了吧？

潜水：嗯，我们一起来看一下，PCSXBOX后会显示ISO选择界面。



（图01）

大家发现背景是一个可以控制的射击游戏了么，比较没意思，我们不说这里。屏幕上列出来的是PSXCDS目录下的文件。这时候按下左摇杆，就可以看到主菜单配置界面。



（图2）

而按下右摇杆则是在光驱和硬盘之间切换来选择游戏的镜像文件。

——玉米：刻成盘？不是不能直接运行PS的游戏么？

潜水：是啊，但是可以在光盘上运行镜像文件，虽然这么做很麻烦，但是如果大家有DVD刻录机的话就能体会到它的妙处了。

——玉米：哈，你一说提醒我了，一张DVD空间搭配好了存十个左右的游戏应该不成问题，真是方便啊。

潜水：在这里讲解一下按下左摇杆后出现的菜单

Set Game List Font Size

设置菜单字体的大小，因为是矢量字库，所以可以随意缩放字体，你一开始说显示的字太小的问题就可以在这里解决。

Set Text Offset(Push men text to the right)

设置菜单的位置，可以把菜单向右挪动。

Sset Game Screen Size/Position

设定游戏时屏幕的尺寸和位置，这个大家可以用左右摇杆来调节屏幕的大小和位置，调到与自己的电视相匹配为止，这 是一定要做的。

Emulator Specific Options

设置PS手柄和XBOX手柄键位的对应关系，默认设定我认为比较顺手，看大家的习惯了！

Click here to delete Save files for

删除选中游戏的存档文件。

Configure Plaything

配置背景小游戏的参数，可以选择人物大小，移动速度等。配置完后，按B键返回主菜单。

接下来我们选定一个游戏的镜像文件（必须是BIN）会出现下面菜单。

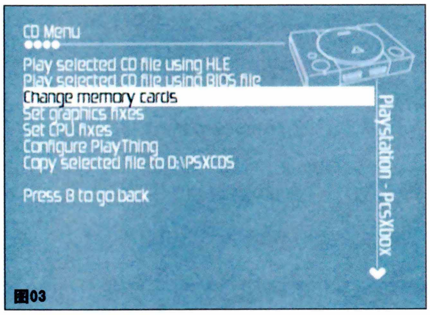


图03

（图3）

Play selected CD file using HLE

用模拟器自带的BIOS引导游戏；一般比较常用的运行方法。

Play selected CD file using BIOS file

用BIOS目录下名为SCPH1001.BIN的BIOS来引导游戏；运行一些需要配合专用bios或自带bios运行效果不理想的游戏就需要选这个了。

Change memory cards

选择编号为0到9的记忆卡，当然同时只能选择两块，记忆卡文件存在D盘的存档目录下，可以与PC上的模拟器记忆卡文件互换。

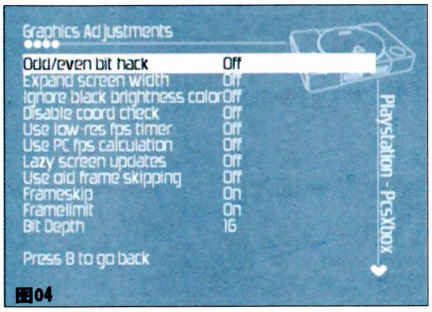


图04

（图4）

Set graphics fixes 设置图像修正
Odd/even bit hack 奇/偶位HACK，这个是针对少量游戏的
Expand screen width 扩展宽银幕
Ignore black brightness color 忽略黑色高亮色彩
Disable coord check 忽略coord的检查
Use low-res fps timer 使用低资源的FPS TIMER
Use PC fps calculation 使用PC FPS计算
Lazy screen updates 慢速屏幕更新
Use old frame skipping 使用旧的跳桢技术
Frame skip 跳桢设置
Frame limit 限制桢数
Bit Depth 位深

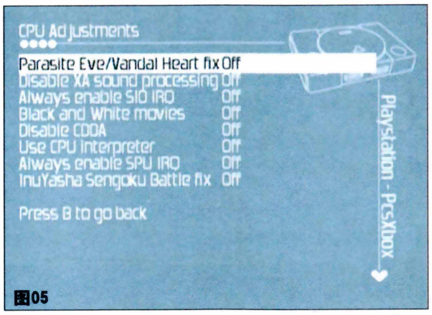


图05

（图5）

Set CPU Fixes 设置CPU修正
Parasite Eve/Vandal Heart fix 寄生前夜/汪达尔之心的修正
Disable XA sound processing 禁止XA格式的音乐运算/播放
Always enable SIO IRQ 总是使用SIO IRQ
Black and White movies 黑白电影
Disable CDDA 禁用cd音轨
Use CPU interpreter 使用CPU翻译
Always enable SPU IRQ 总是使用SPU（音乐处理单元）IRQ
InuYasha Sengoku Battle fix 那个垃圾对战游戏犬夜叉的修正，可惜了一部好动漫
Configure PlayThin 配置背景小游戏的参数，和主菜单的那个相同。
Copy selecte file to D:\PSXCDS 如果选中的BIN镜像文件不在默认的PSXCDS目录下，可以点这里COPY过去。

——玉米：里面需要设置的东西还真够全的，CPU修正还有显示修正选项里的一些功能也是非常新的，几乎和现在PC版的脚步相同。

潜水：是啊，由于平台是XB，所以我们就省的去试什么显示插件和声音插件与你的机器兼容那类繁琐事了。设置完后让我们来进入游戏就可以了……

游戏开始后在游戏中可以按L2+白键、L2+黑键随时存储和载入游戏的当前场景，我们在前面已经说过了，这个即时的SAVE/LOAD实在是强，赞！按住R2是加速游戏，我们前面提到过这个功能，遇到不喜欢的场景并且跳不过去的话就按这个。

——玉米：刚才你说的这些键位是不是可以在Emulator Specific Options中自己设置啊？

潜水：嗯，是可以自己设置的，我们再看下一个功能，如果觉得刚才的即时S/L和加速游戏等功能不够无耻的话我们再看这个----在游戏中按下左摇杆我们会进入金手指菜单。

（图6）

在这个菜单界面下：

同时按**START+BACK**是返回游戏选择界面

同时按**L2+R2**：金手指列表

白键：在**GAMESHARK**数据库中搜索当前游戏的金手指作弊码

黑键：开始搜索作弊码

X：设定PS手柄和XBOX手柄的对应键位

Y：返回游戏选择界面

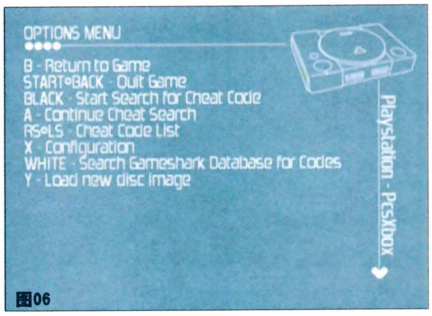


图06

——玉米：哈，有了这三种功能不等于完全无敌了么，看来我也要行动起来，这几天好好体味一下原来错过的不少的经典游戏！

在这里提醒一下大家，在http://forums.xbox-scene.com的模拟器论坛里可以查看到PCSXBOX目前所支持的游戏列表，比较让人失望的是玉米比较喜欢的徐徐大作战1-3效果都不是很完美，期待模拟器更高版本放出！

潜水：想体验完全明白剧情的满分大作放浪冒险潭，超级经典的月下中文版，就赶快行动吧！

在这里需要提一下的就是再次感谢那些无私汉化的游戏人，没有他们的辛苦劳动，我们是不可能玩到如此优秀的汉化版本。尤其是“放浪冒险潭”的汉化，文字量非常的大，再次对汉化作者九柳253。GBA晓夜圆舞曲的汉化版也是由他在日版ROM放出后十几个小时内完成，而且质量非常的高，希望大家去他的网站看看(kuyagi.yeah.net)，同时在那里可以下载到放浪冒险潭的中文补丁 :)

——玉米：大家8888888888，期待下期，我们会讲一下XB上的无敌播放器XBOX Media Player！

恶魔城月下夜想曲中文版(图7)

放浪冒险潭中文版（图8/9）

玉米的话：最近XB模拟器和工具的更新动作可以说是一个频繁，可能在本期出版的时候PCSXBOX已经出到V4或V5也说不定，所以在这里本文只是给大家当一个参考，希望能对大家有些帮助。关于NGC方面的破解最近也是消息不断，看来已经时日不远了，无论如何，JOE正版必入。另外感谢树林、白云、石家庄游戏无限boss张大海的再次热血友情帮助，等我中了500万……



图07



图08



图09

中国门户模拟器网站专访

随着网络的发展，国内的个人网站也越来越多，在游戏界，最热门的应该算是模拟类网站，在层出不穷的此站点中，Emu-Zone（中文名称模拟地带，简称EZ）无疑是国内最具影响力的模拟器界门户站点，在网友们心中，它就相当于新闻门户站中的新浪，SOHU，由此可见EZ的重要地位。EZ成立于1999年8月6日，那时正是模拟器界的困难时期，许多国内模拟器网站都倒闭了，但是EZ的站长龙二以敏锐看到了此领域的巨大发展潜力，从而以顽强的意志支撑下来，现在EZ已经成为模拟器网站的龙头老大，在此我们请出EZ的站长龙二来和大家聊聊。

——你好，龙二，先给电软的读者们作个自我介绍吧。:）

lone2 龙二，浙江人，个人喜欢GAME，喜欢音乐Neo-Folk，Neo-Classical，Black Metal），喜欢电影。

——挺简洁的回答，呵呵，再给我们介绍一下EMU-ZONE的历史吧。

lone2 一个网站如何发展，鲜明的特色才是它的生存的本钱，ez的特色就是新闻的时效性和资料的丰富度。长期以来，EZ持之以恒地保持着极高的更新频率与内容，从来未间断。EZ每天平均更新次数达到4至5次，高峰时甚至达到二十余次之多，这样的更新频率都是国内同类网站中罕见的。由于时差的原因，许多国外的新闻都发布在深夜，但大家不辞辛苦，就是为了让广大网友们每天早晨到来时都会第一时间获得最新的消息，紧跟着模拟器世界的发展步伐。做到这些真的很难。这些都凝聚着许多同伴的汗水，每个为ez作过贡献的人，其实都是为了给广大模拟器爱好者而不是仅仅为了ez。辛勤的劳动换来了广大网友对ez的认可，ez逐渐成为了许多人收集模拟器最新信息的首选。 理想虽然是美好的，但是EZ为了更好的发展，走上商业化的道路确是不得不进行的选择。尤其是作为站长的lone2把心血都放在了站点的建设上，甚至放弃了自己的工作，资金问题是ez不得不解决的。这方面ez进行了多次的尝试：为电脑商情报（CBI）游戏天地的模拟器栏目特约供稿（1999年10月）；自2000年4月起先后与天极网、星云游戏网、天津北方网、天津信息港合作，提供pv以及广告合作等；2000年2月的商谈差点改变了ez的发展历程，当时EZ与网大公司就收购EZ并且使其成为网大游戏频道主打栏目一事进行商讨，当时成交价为35万元，EZ作为网大的子站，但享有自主权。不过当时由于网大在收购国内另外一个知名游戏站点网络驿站时发生一些矛盾，而使这次收购计划没有最终达成，但在业界引起了不小的影响。

——能谈谈你成立EZ的最初动机吗？

lone2 兴趣。

——EZ成立之初遇到些什么困难？EZ又是怎么克服过去的呢？

lone2 随着访问人数的增加，和ez的规模扩大，一些问题和矛盾逐渐产生了。一些小的问题我们一笔代过，如同类站点的抄袭和诬蔑，内部资料泄漏，更新人员的缺少和良莠不齐等等，虽然这些都造成了一度的混乱。在各种问题中的，影响到ez的生存的，就是服务器。海量的访问者是网站繁荣的表现，同时也严重托慢了ez的响应速度，容量的不足更是限制了大家日益增多的信息需求。更加严重的是，提供空间的ISP服务器当机和清理数据，立刻会让EZ陷入瘫痪，即使多个镜像也不能完善解决。这时，广大EZ成员和网友发挥了极高的风格，或多或少，都贡献了自己的力量，终于购买和建立了EZ自己的服务器。你简直无法想象会有那么多人把一个站点的建设当作自己的事。这一点和模拟器界常见的捐献ROM基板颇有类似。

——有一些问题只要经常上网的朋友就会有所耳闻，在这里我们不便详谈。我可以问一个问题吗？EZ现在属于什么性质的网站？个人么？

lone2 个人网站，呵呵。

——那么它的运营完全依靠你个人的能力吗？网站的成员情况是怎样的？

lone2 基本上是个人，当然少不了朋友还有一如既往支持我们的网友，网站的成员：COTOLO，微风，高天，春天，天魔，Madcell等。



站长：龙二，电软特约记者：窗外不归的云

——正如你前面所言，EZ的新闻发布速度是国内数一数二的，请问谁负责这辛苦的差事？龙二你自己吗？似乎有许多人在更新新闻耶，你们站内的事务一般是怎么分配的？

lone2 基本上，现在日常更新的有我，春天，高天，COTOLO等了。

——可否告诉我们你的本职工作？

lone2 项目经理，腾讯游戏运营事业部。

——晕……那赶快找你给我弄个三位的QQ号，呵呵。你搞EZ网站应该来说得花费不少精力，那会不会对你的本职工作有所影响？公司了解你的情况吗？对此会不会有意见？

lone2 如果是在2年前的话，我可能没有这个精力，但是现在不同了，我支持我的哥们和网友，他们能帮我管理，维护网站，因为我在网站上花的精力已很少很少了。在去公司应聘时就提到此事，对我来说工作是工作，兴趣是兴趣，这些应分开的。

——再和大家谈谈EZ出的杂志好吗？

lone2 行啊，EZ办杂志的初衷并不是商业化，或者赚钱，更多的是把模拟器当成一种文化，给全国所有的玩家，爱好者，给他们一种文化的传

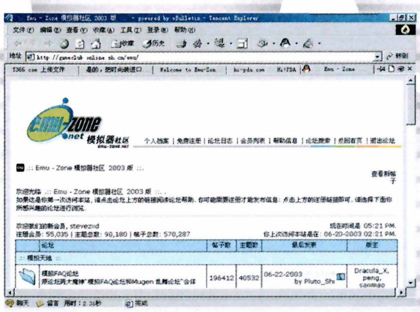
播,交流的方式。2002.2月开始创办第一本杂志《模拟地带》,杂志发行了6期。不过由于与书商合作及由于我们缺少经验，不仅连制作费都没拿到，还把书名被人给骗去了,惨痛的经历。《模拟与游戏》是在继上次上当受骗后,重新创办的杂志,其间把COTOLO和微风从两广地区拉到了北京,目前杂志发行到了第10期,并且出了一本增刊,目前发行量吗,暂且保密,嘿嘿……!!

——我们电软也经历过一次改名哟,呵呵。你们的杂志我现在每期都买,办得不错哟。除了杂志,EZ现在有没其他的计划?毕竟像EZ这样大的网站需要大量的资金来支持其运营,这一点我们都能理解。

lone2 作为一个个人网站经历了4年风雨,网站培养了国内这一辈模拟器爱好者,建立了这些忠实的玩家用户群,一帮风雨同舟的朋友,我已很开心了。至于商业性方面,可能是个人不太懂一些运作,现在网站还是自己资金维持着。同时在这里也感谢一直对我们支持的:上海热线,西安古城热线,天津热线。

——目前国内的个人网站都或多或少地有着发展的困难，龙二你对国内个人网站特别是模拟类有什么样的看法?

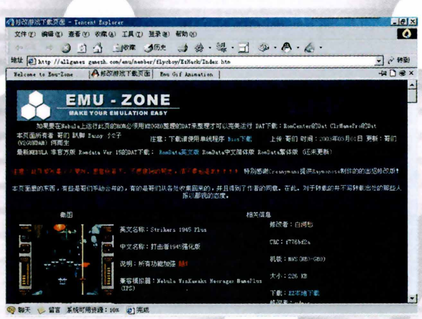
lone2 对于个人网站包括模拟器站的看法是,大家还是以兴趣为主,那么整天想着做一个网站发财的人还是回家睡觉吧,没必要。一个人真正的成长需要在正规的公司,而不是做一个网站,那只是个人空闲时间的爱好罢了。

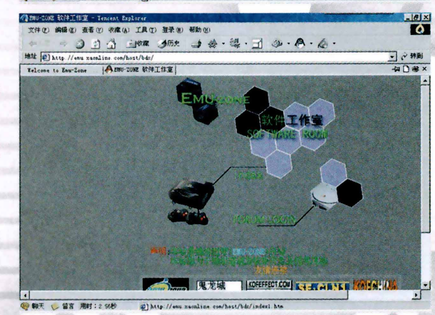


——呵呵，说得极是，反观有些个人的做法，受金钱的驱使做出了一些让人不齿的行为，真是丢了咱中国人的脸。龙二你今后打算怎么将EZ发展下去呢?

lone2 嗯,对于EZ,我想还是作为国内模拟器的交流园地,一直办下去,有机会做一次大的聚会,呵呵。

——恐怕参加的人会不计其数，呵

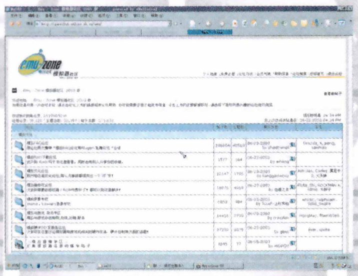




呵。对了，龙二，能谈谈以前的网站风波吗???

lone2 以前的网站的抄袭这些都不用说了,没必要。

——那…………我感觉有向雷池走去，呵呵。和我们说说DUMP方面的情况。



lone2 dump方面,EZ与国外各大DUMP组织的关系都很不错,包括最早的ROMLIST,APOLLO99,JAPAN DUMP,还有最近的RAZ,GURU等都非常好。

——可以说模拟类网站离开了DUMP就无法生存，可是大多数DUMPER也只是把DUMP作为自己的兴趣而已，同时也默默无闻地把自己的作品奉献给广大网友，但是我们也无法避免一些人为了牟利而将DUMP商业化的现象，龙二如何看待这个问题?

lone2 你现在观察我的网站,你可以看到EZ是一个资讯站,很少提供ROM下载,一些人为了牟利而将DUMP商业化的现象,这是仁者见仁,智者见智的问题,就像国内的盗版一样,可以说是游戏界的国情。

——说的也是。谈谈目前挺热的汉化吧。

lone2 对于汉化目前存在两种:

1.纯粹是兴趣,为了广大玩家做服务,这批人可亲可敬。

2.汉化为了出名,为了赚钱,这种人不提也罢对于我们玩家呢,有没有考虑过这些为大家提供汉化作品的人,有没有给予他们支持,给他们以鼓励,哎....玩家普遍认为这些是他们应得的,造成了玩家和汉化工作者,包括网站工作者之间的隔阂,从个人观点,国内玩家相比于国外的玩家来说确实有一些方面存在太多不足...

——这也是我们不得不面对的现实,所以无论是电软之类的游戏杂志,还是你们EZ这种网站,都应该积极地引导玩家走向正确的方向,而对于汉化,大多数玩家都只是白白地享受汉化者的心血罢了,甚至有时候出现对无私奉献的汉化者进行谩骂的情况,原因很简单:没有汉化他所喜欢的游戏,或者汉化进度过慢……这些人怎么想不到人家完全是凭着一股热血和兴趣呢?

lone2 呵呵。

——EZ有没打算成立专门的EZ汉化组?

lone2 有,不过没时间。

——你知道汉化情报站吗?似乎他们的空间就是由你们EZ提供的?你们之间有关系吗?

lone2 HOST SITE的关系。

——呵呵，有网友让我转告你说目前EZ的网站服务器太慢了，能否提高速度?还有就是不要尽放一些空的链接?

lone2 每天有将近100W的访问量,一台服务器确实有点吃不消了。

——谁叫你们EZ的名气太大了,呵呵。最近你们上了CCTV5的ESPORT节目,真棒啊!谈谈事情的经过吧。

lone2 CCTV5的ESPORT是国内第一个官方办的电视娱乐节目，我过去只是当了一回佳宾。录像的地址是:http://www.chinaesports.com/down_media.asp?mfile=http://www.chinaesports.com/media/jjc.asx，你自己去看看吧。

——好的，我去看看，哇噻，老龙，你真是大帅哥耶！建议所有的电玩MM都不要看这段录像，否则你会疯狂地爱上咱们老龙，XIXI………

lone2 ………………

——龙二喜欢哪种类型的游戏?

lone2 act,ftg,stg,动作类为主吧,特喜欢当初capcom 88–93年之间推出的一系列横版过关游戏,呵呵。

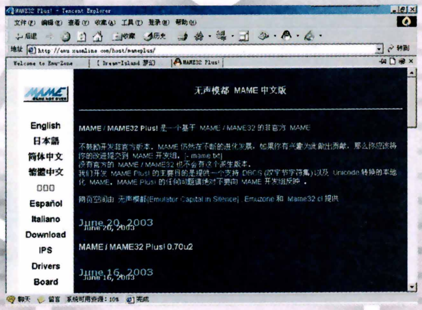
——硬派达人！谈谈给你印象很深的一些游戏吧?

lone2 名将,圆桌无士，三国志2，侍魂，KOF，SF等等，都喜欢。

——你小的时候一定是街机厅的常客吧？现在还去吗?

lone2 很少去了,有空去玩下VF4。





——恐怕现在玩得最多的是模拟器吧？谈谈对模拟器的看法。

lone2 对模拟器来说，更多是一个怀旧，而不是免费玩游戏，呵呵，现在硬盘里的模拟器游戏太多了，但真正自己有时间去玩的只有那么几个，毕竟现在有事业，很少能有时间花在玩上了。

——恐怕很多人都有同感啊，限于篇幅，这次就聊到这里吧，龙二最后再和电软的读者说几句话吧。

lone2 感谢电软给我这个机会，同时也感谢各位支持EZ，关心EZ的人，谢谢大家了:)

——也要谢谢你对电软的支持，希望EZ能够越办越红火，继续保持模拟类网站国内第一的位置，再见！

天师道场PSP的定位与宣传

powered by 1341

赢

产品定位 在上期讨论中我们说过，PSP和GBA的较量是全方位的。像价格、性能、软件、造型、行销通路、宣传企划……哪一方面都不能太弱，哪一方面都不能犯大的错误。就好比一只木桶，存水多少不取决于最高的那块板，而决定于最低的那块板有多低。

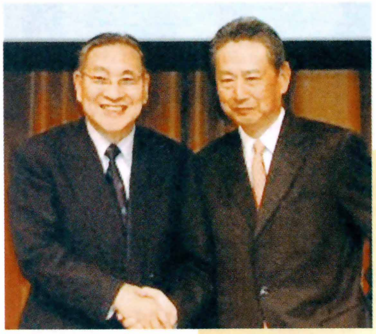
索尼的强大或可怕就在于它没有明显的短板。

比如产品定位。

我们先讲两个小故事：

八十年代初期，经过三十多年的发展，除了高科技领域外，在娱乐唱片业，索尼也首屈一指，旗下歌手如云。有一天索尼老板盛田昭夫在飞机上偶遇著名歌手大贺典雄，希望听听他对索尼歌手的评价。大贺说：一个都不行。盛田大吃一惊，后来硬把大贺拉进索尼娱乐担任总裁。大贺到任后，大刀阔斧，把旗下歌手全部遣散，重新在全日本招收20岁以下新人。在上万名报名者中挑选了100人，这其中就有当时17岁的中学生山口百惠。大贺仔细地研究了山口百惠的形象和声音特点，进行了高价包装和扑天盖地的广告宣传。全日本掀起了一股清纯、清新的新风，山口百惠也一夜间大红大紫。





大贺现任索尼社长。他在关键时刻力排众议，支持索尼进入游戏业。

负责包装定位山口百惠的著名广告人××，后来负责PS游戏机的宣传定位。

■第二个故事：

索尼作为一个新手进入游戏业，必须战胜它的两个拦路虎——任天堂和世嘉。任天堂SFC控制着当时差不多90%的日本家用机市场。世嘉想要一争雌雄，正加紧研制次世代主机。它在街机领域像任天堂在家用机领域一样强悍可怕。



索尼仔细地分析了两个不可回避的对手。任天堂始终坚持“游戏只是好玩”，脱离不了玩具商的本色。它的基本力量是青少年，尤其是小学生。世嘉有街机做后盾，主要社会基础是真正的玩家（这样的人在日本大约有300万）。这两家都忽视了：一、成年人。二、每周玩游戏不超过20小时的一般游戏爱好者（即LIGHT USERS）。

于是索尼打出了LU的概念，宣称PS就是为LU准备的。事实证明，索尼的定位非常准确，出拳既重又准，切实打中了游戏业传统双霸的软肋，吸引了大批平常不大玩或没有太多时间玩游戏的成年人，开出游戏业的新生面。

相信索尼娱乐的宣传部门正在研究GBA掌机的软肋，来确定PSP的定位，以便展开强大的宣传攻势。

我们还不知道PSP的定位是什么？但我们大致知道两点：第一，索尼正在做这件事。或者索尼在研制PSP之前已经胸有成竹。第二，索尼宣传攻势将极可怕。因为它有足够的经验、魄力、人才和实力。

任天堂小心啊！

（文：密斯脱史密斯）

PSP，但愿这不是一颗流星

文/Leny

2003年E3大展，SCE还是给我们带来了一个不大不小的惊喜：PLAY STATION PORTABLE----PS系主机的首款便携掌机将于2004年末发售。16：9的背光显示屏（宽屏幕的魅力），基于MIDI技术的6CM特制光盘媒体UMD，容量可高达1.8G（掌机容量质的飞跃），加上SCE声称的PSP还具有高速多边形处理，机能在PSone仲伯，并且还给PSP定位为21世纪的WALKMAN……这些诱人的条件，似乎让大家都看到了PSP辉煌的明天。而掌机业霸主Nintendo更是因为这条消息的公布使得股票跌至8年来的最低点收盘，似乎让人们都看到了GBA的狂徒末路……

事实上真能如此吗？

作为初次杀入掌机市场的SONY来说，我们不可否认其PS系事业所取得的辉煌成绩。但掌机市场并不意味着雷同于家用机市场，虽然我们常常拿PS2和GBA来进行周销量的比较，事实上两者无论是市场售价还是软件定位都有着不同程度的区别。就好像任天堂期望借助GBA与NGC的互动来达到为NGC推波助澜的效果，可结果呢？至少在现在来说，GBA还真没帮到NGC什么忙。那么SONY呢？再普通的玩家都会想到PSP与PS2乃至PS3之间的关联，姑且我们不能对SCE未来的战略部署妄加评论，但从SONY对于消费电子产业的独到见解和经验来看，可以肯定的是，SCE对PSP的想法绝不仅仅是一部游戏用掌机。（6月份SONY公布的新PSP概念已经很明显的向人们告之这一利器作为SONY全球家电计划的一个重要组成部分的显赫意义）

一部掌机要想获得足够多的市场，光有宣传口号是远远不够的。无论是天时（日刊称任天堂早已在暗中开发传说中的GAME BOY 2并已进入测试期），地利（GB系主机90%以上的全球市场占有率不得不让人惊叹，而作为当年龙头老大的家用机SFC也只能拿到45%的占有率，这使得SONY能借助PS游离于家用机战争并最终吞掉大部分市场），还是人和（GAME BOY 已经成为大多数人们印象中的掌机，在美国GB更甚是作为军需品深入民心）来说，SONY要想赢得这场战争，所付出的绝不仅仅是当年PS的努力。要不然，我们也不会听到任天堂对于PSP的回应是“我们依然是掌机市场的老大”（这也不排除任氏企业一贯傲慢的作风）。

首先是价格因素。经常玩弄消费电子的玩家一看到SCE公布的PSP规格首先会想到什么？那就是价格！单是基于MD媒体技术，就意味着PSP的基础价格至少会在1500元RMB以上。让我们来看看2003年6月份全国各大随身听专卖店里公布的MD随身听价格。

N1	2300 RMB
N10	2500 RMB
R909	1800 RMB

uni41@sohu.com QQ群组号：753509 欢迎讨论

虽然本文作者不希望GBA被淘汰，但PSP也有强大游戏功能

也许有人会说，MD随身听的价格并不能直接意味着PSP的实际价格，但管中窥豹，可见一斑，更何况，MD是SONY自行研发并于1992年正式推出的媒体，基于此技术开发的6CM UMD，其成本（指的是硬件成本）决不会低于1500 RMB（这里排除掉MD里的可录机能，想来SONY也不会让自己的游戏机可以自行COPY游戏吧）大关也绝非空谈。再加上16：9的宽屏幕背光（卡西欧推出的2.6寸掌上便携电视的市场价是980 RMB最低）。在不考虑其CPU（估计PSP的CPU会是PSone的改良和加强型）等其它基本因素，单单是列举的这些外围就已足以让PSP套上2500 RMB的售价。当然，硬件赔本销售已经是一条真理了，SONY能在怎样的尺度上推出自己的产品，这的确是一个很棘手的问题（如果PSP作为WALKMAN登场的话它就绝不允许赔本销售，就好比任天堂可以赔本销售GAME CUBE，但松下就决不会赔本销售GC的对应DVD-Q一样）。要知道，GBA-SP是在任氏三思五虑的情况下才很保守的定下了12500日元（折合人民币850）的这个掌机史上的“天价”。如果SCE打算把PSP定位为是高端产品的话，这多少也就有违PS系走大众消费的初衷了。

其次是**电池**因素。如果笔者没有记错的话，直至发稿前为止，还没有听说世界上哪个大牌厂商或科研机构成功地解决了长时间使用的电池问题。虽然在这一领域，我们也听说了诸如PHILIPS推出300小时超长待机时间的MOBILE PHONE，但就理论数值与实际使用数值之间的差距，还是有待争议的。而对于PSP来说，电池所引发的便携性问题绝对是掌机制胜的关键性问题。历史上太多太多失败的历史已经告诉我们，SEGA的GAME GEAR，NEC的PC-E GT，ATARI的LINKS，还有那个不知到底该怎么定位，反正6节南俘电池仅能使用2小时的SEGA MEGA DRIVE 互换机NOMAD……对于掌机而言，在相对电池数量比例下，没有8小时或以上的持续时间，那绝对是死路一条。



PSP能做到吗？首先它使用的媒体就决定了大部分的电力会消耗在光盘转动以及背光的屏幕上。很多人会认为目前的随身听技术已经成功的解决了消耗问题，的确，防震技术的提高解决了许多省电技术方面的问题，例如断续供电（指主机先提供一部分电力供光盘转动，再利用光盘转动的惯性时间来储备下一次电力需要）就保证了电池电力的补给与节约。这样听起来似乎很完美，然而玩家们不要忽视了最根本的屏幕耗电问题。GBA-SP使用背光和不使用背光的耗电量相差是多少？8小时！！一天能有几个8小时？TOSHIBA的笔记本电脑在充足电的情况下使用时间是3.5个小时，当然我们不能拿笔记本电脑同PSP相提并论，但同样成比例的体积里（想必SONY不会把自己的PSP设计成是PSone加专用显示屏的合体吧），电池所占据的比例与其使用时间息息相关。如果再算上CPU，PPU这些电量消耗的话，如何平衡全体且能运行不悖将会是PSP成功与失败的关键。

接着是**市场定位**。与任天堂的风格不同，PS系主机面向的是全体大众，就好像他的宣传口号永远都是“所有游戏在此集结”那样，PSP的市场目标将会是受众面最广的群体。但这里面便有一个有关掌机的小情节了。事实上，无论是在日本还是在欧美，掌机永远都是儿童的专用的游戏机，看看任天堂在日本播放的大多数GBA广告吧，孩子们绝对都是大多数MV的主角。再看看GBA的最强销量软件《口袋妖怪--红宝石/蓝宝石》，这绝对是一个为了孩子们量身订做的游戏，作为GBA历史上第一个突破百万销量且最终400万份（日本国内）的游戏，任天堂对于掌机的定位的确没错。由目前GBA游戏大多风格清新亮丽的特点便可以看出，GB系的主机在很大程度上是瞄准着 children，这也是为何任天堂会被人们看作是儿童系的一个很重要的原因。

然而SONY呢？既然已经公开宣称了PSP作为WALKMAN的本质，这个定位就必须要改。不可否认的是，PS系主机使得那些从没接触过游戏的LIGHT-USERS开始步入游戏的殿堂，SONY对于潮流的引导消费的确强劲，也使其成为了许多经济SNOBBERY学者（指针对某一产品所产生的社会现象加以评论的经济学家）所抨击的对象，这也是历年来所有开发，生产过游戏商NINTENDO，SEGA，NEC，SNK，BAIDAI，ATARI……所缺乏且不可及的。

事实的关键在于，SONY能否重申这一领域的重要性？虽然GBA丰厚的利润是大家都看在眼里的，但这一利润的促成也归于掌机的定位明确---即孩子们的钱最好赚。WALKMAN目前已成为了SONY连年亏损的一个部门，原本寄希望于收购AIWA后在这一方面大展拳脚的SONY到头来不得不承受业绩不佳的拖累。大家都很希望看到PSP上登场的FF系列，认为这是立PSP于不败之地的重要筹码，可是FF在WSC上销量惨淡的事实使得SQUARE（现在已经是SQUARE-ENIX）不得不承认GBA的霸气而答应任天堂提出的加盟条件。假设如果SQUARE为PSP所开发的FF-P，达不到预想的效果，或是说软件难以收回成本（毕竟PSP的开发费用绝非GBA能比拟，而且由GBA软件来看，大部分掌机的游戏都弥留在10万份左右，这与GBA的高普及量明显是格格不入的），那么PSP的前途就真可谓荆棘满道了。如果SONY执意的要将PSP定位为是集游戏，MOBILE PHONE，PDA（PERSONAL DIGITAL ASSISTANT），INTERNET……于一身的多媒体WALKMAN，那不同行业之间的竞争也会使得SONY手忙脚乱，这也是商战中非常忌讳的。即使像微软这样的巨鳄也需要同三星合作才敢于踏足便携终端的市场，可见SONY的大胆不得不令人佩服其勇气可嘉。虽然说投资便意味着风险，但在全球经济普遍低迷的今天，SONY这一豪赌足以令其企业重组。

不要天真地以为SONY就从来没有失败过，当年与PANASONIC在争夺录像机制式的大战中，SONY就输给了PANASONIC制定的VHS制而元气大伤（天语：JVC）。但SONY最大的得意也正是在于其坚不可摧的品牌效益，你可以不知道秋叶原，你也可以不知道FC，但你绝对不可以不知道SONY，不知道如日中天的PS2。常常听到人们指责PS破坏了游戏市场，但就SCE挖掘游戏事业的潜在性而言，这有什么不值得人们称道呢。

但愿PSP不要再像其它落败的掌机GG，NGPC那样雷声大雨点小，也不要像高注目的WSC那样昙花一现，还没等大家热情讨论就宣布退出战局……流星固然美丽，它带给人们的正是期待与兴奋，正如PSP的发表会，带给业界的正是一场新的变革，这场变革到底会带来怎么样的冲击？让各位看官一同拭目以待吧……It's SONY！！



	厂商	出品年	CPU	屏幕	软件数量
Lynx	Atari	1989	8+16	3.5	76款
PCE-GT	NEC	1990	8bit	2.6	使用PCE软件
GB/GBC	Nintendo	1989/1998	8bit	2.6	1000款以上
GG	SEGA	1990	8bit	3.2	150款左右
NOMAD	SEGA	1994	16bit	3.2	兼容MD软件
NGP/NGPC	SNK	1998/1999	16bit	2.6	较少
WS/WSC	BANDAI	1999/2000	16bit	2.49/2.8	较少
GBA/GBA-SP	Nintendo	2001/2003	32bit	3.2	丰富
GP32	GP	2001	32bit	3.2	20款左右

电软CD介绍 王国之心音乐精选集



SQUARE的RPG大作王国之心在PS2主机上取得了巨大的成功，一方面游戏本身的素质出类拔萃，但是游戏中登场的迪斯尼动画形象，以及由日本著名音乐人宇多田光负责制作的游戏音乐，都给人们留下了深刻印象。本期电软附送的音乐CD，就是该游戏音乐的精选集,其中包括了主题曲《光》，希望大家能够在这张CD中重温这个经典游戏的魅力。

主题曲：光

词曲/宇多田光

无论何时
总是独自一人
明明忘却了命运
一路走到现在
却在突如其来的一阵光中醒了过来
在午夜里
静静站立在出口
把光芒击向黑暗中
如今再说些承诺是否只会带给你不安
其实我只想说出我的心愿
我会介绍你给我的家人认识
相信一切都会顺利的
无论何时



就只有你和我
无论何时
我都会陪在你身旁
你这道光芒终将找到我
在午夜中
走入嘈杂的大街
摘下命运的面具
别再过于揣测未来这种毫无意义的事
今天何不一起去饱尝一顿
未来还在好久以后
我也不知将会如何
何必急着去完成
可以做得更好一点
何不一个接一个镜头
慢慢来拍摄
你这道光芒映照出
属于我的剧本
让我们多谈一谈
谈谈近在眼前的明天
将电视关掉
你只需看着我
无论多么美好无比
就是无法让人完全相信
即使在那样的时候
我都会陪在你身旁
你这道光芒终将找到我
在午夜中

CD曲目

01.Hikari-Remix-(Short Edit)
02.Dearly Beloved
03.Hikari-KINGDOM Instrumental Version-
04.Destiny Island
05.Buetin'Up on the Beach
06.Night of Fate
07.Shrouding Dark Cloud
08.Welcome to Wonderland
09.To Our Surprise
10.Olympus Coliseum
11.Road to a Hero
12.Having a Wild Time
13.Holy Bananas!
14.Hand in Hand
15.Arabian Dream
16.A Very Small Wish
17.Monstrous Monstro
18.Under the Sea
19.The Deep End
20.This is Halloween Town
21.Spooks of Halloween Town
22.Captain Hook's Private Ship
23.Forze del male
24.Guardando nel buio
25.Hikari



北京信宏威达游戏集团

专业邮购

GBA卡特价展卖月

套餐邮费40元 主机30元 卡10元/次 5盘以上20元/次


GBA 420元


PS2完美直读 1390元


XBOX完美直读 1600元


PSONE 430元


NGC 1350元

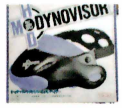

MP3/CD/VCD/随身听 380元


新款GBA SP 750元


GBC彩机 330元


GBA128M烧录器+卡 350元


GBA电视接收器 230元


头戴液晶显示器 880元


美版DC 620元


3D立体电子眼镜 99元


便携液晶电视 380元



CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑



原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。

信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套) 690/套

功能简介

1.数码照相机功能---60万像素，可背景、修改
2.MP3功能---任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能---图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能---兼容市场上所有GB游戏
5.FC模拟器功能---自带模拟器，游戏电脑下载
6.无线收发e-mail---可插入图片
7.掌上商务通---具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入---中、英字体识别
9.连接手机发送自拍相片---支持彩信业务
10.WindowsCE系统---具备电脑所有功能
11.录音功能---最长储存一小时录音
12.记事本、计算器、Execl功能、换算器
13.卡拉OK 功能---合成录音，播放
14.数码摄像机功能---最大可摄录30分钟
15.电影功能---兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件：中英互译,手机号码查询,电子钱包,中国电子地图,方位查询系统,税控系统,五笔输入,英文朗读,口袋DOS.

其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询:010-83553588-111/105
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)390/590/790元电脑读卡器190元，系统资料、游戏光盘90元随机，购买配件免邮费！

特价套餐

A：PS2套	39001+直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1570元
B：GBA套	主机+充电器+皮套+GBA卡任选一盘	500元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+记忆卡+游戏	730元
D：SS套	JVC樱花限定版+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	350元

GBA上网卡

内置56Kmoden，普通电话插口，任意浏览各种网页 180元

“译神”GBA中文翻译卡

内建中文翻译器，连接GBA卡，可将游戏中,日/英文即时翻译成中文！准确率98%。A11：日译中 A12：英译中 售价190元

特价产品

DC-MP4解压卡	99
PS2原装记忆卡	128
DC中文上网器	150
PS2中文上网器	190
PS2原装振柄	50

GBA 特价中文卡

口袋妖怪(红/蓝宝石,中)	45
大战略2(中, SLG)	45
哈里波特与密室(中)	45
游戏王6(中,128M)	75
幽灵陷阱(中,AVG,128M)	75
魔法假期(中)	60
恶魔城-白夜协奏曲(中)	38
牧场物语(中)	38
黄金太阳(中)	38
皇家骑士团(中)	38
机器人大战A(中)	38
魔界村R(中)	38
寂静岭(中)	38
三国志(中)	45
光明之魂(中, RPG)	45
航空管制官(中, SLG)	38

GBA新卡上市

光明之魂2	55
指环王-双塔	35
最终幻想战略版	45
网球王子2003	35
风之克罗亚3	35
电梯大作战(今与昔)	35
洛克人EXE3	45
实况足球2	35
沉默阻击手	45
J联盟创造球会A	35
游戏王7(128M)	65
机器人大战GX(128M)	65
幻想传说奇异迷宫2	35
机器人大战R(128M)	55
武士成长-樱国冒险	45
鬼眼狂刀(百岱射击大作)	45

GBA经典名作

GTA	29	洛克人EXE2	29	龙战士2	29
大战略2	29	坏玛利	29	J联盟足球	29
真人快打	29	Q版赛车	29	风之克罗亚	29
街霸2	29	胜利11人足球	29	魔法假期	35
超级玛莉2	25	冲击世界杯	29	索尼克	29
快打旋风	29	超级玛莉奥	29	雷龙战记1X2	29
蝎子王	29	七龙珠	29	恶魔城轮回(中)	38
寂静岭	35	中央大陆之战	29	纯情房东俏房客	35
风之克罗亚2	35	实况足球WE	29	正邪之战	29
超级玛丽3	29	黄金太阳	29	皇家骑士团	29
蜘蛛人电影版	29	勇敢炸弹人	29	心跳回忆	35
音速小子2	29	机器人大战A	35	拳皇advance	29
黄金太阳2	45	V 拉力3	35	头文字D	29
口袋梦幻	29	游戏王6	55	哈里·波特	29
GT赛车	29	恶魔城	29	真一魂斗罗	45
SEGA拉力	29	拿破仑	29	铁拳	29

北京信宏威达游戏中古货商城

交换、收购　　您能想到的我们应有尽有

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏） 1190元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）1450元　SONY原装CD机200元
DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏） 430元　PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元
GBA（送卡）370元　NGC（手柄、电源）950元　3DO（双手柄、游戏）230元　SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）290元　PC罗技方向盘 190元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元　WSC/WS神奇天鹅（均送卡） 260/180元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏） 780/390元 /220元　DC / PS / SS拆件机 80元　PS2/PS双人震动大摇杆 90元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 250元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 290元　PSone 便携液晶屏 240元

声明：本集团新电话010-83553588/3688　客服分机:103/105/109（实行客户专人负责制）　咨询:107/108　售后服务/投诉：111
汇款(寄信/货)地址:北京100077信箱5分箱　收款人:信宏威达　邮编:100077　北京购买地址:丰台区西罗园宝汇苑大厦22-1402(来人请预约)

休闲假日别徘徊

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！http//:rm-game.yp.shou.net(建设中)，E-mail:rm-game@sohu.com

好消息

本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机
GBA彩机+550元=GBASP夜光彩机

免邮费

本服务面向全国大量按市价60％－80％高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

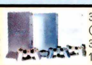
二手ps2套机1280元

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)

二手主机：本月二手GBA套机 390元　二手DC套机 450元　二手PS套机 380元　二手NGC套机 980元　二手GBC套机 280元　二手GB薄机套机 150元

二手软件：PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元


NGC转GBA接收器490元
NGC 1290元


39000型限定版(粉蓝灰)2290元
39000型原机配1680元


DC原装美版780元
DC组装日版580元


PSONE100/103单机550元
PSONE100/103套机720元


GBA金银限定版主机490元
GBA(日)橙、黑限定520元
GBASP(日)750元
GBASP限定+最终幻想战略版1880元


微软XBOX中文版1880元
微软XOBX主机(美版)＋原版游戏1850元
微软XBOX主机(日版)＋原装遥控器1890元

快到瑞明兴隆来

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋美塞亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏　1950元　（所售主机均为原装对号机）

游戏配件（免邮费）		PS2手柄4分插	120	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器（带电源）	390	FF10/FF8精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	670	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40
PS2原装分量端子线	270	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	450	DC SFC模拟器	40	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	1050	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48
PS2原装8M记忆卡	170	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40

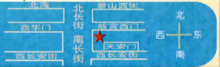
本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2混沌军势3	390/10	PS2鬼泣2	450/10	PS2幻想水浒传3	320/10	X—BOX三国无双2	440/10	NGC封神演义	320/10	DC樱大战4	160/10
PS2三国无双3	390/10	PS2封神演义2	320/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX合金装备本质	420/10	NGC实况6加强版	420/10	DC梦游美国2	45/10
PS2星之海洋Ⅲ	420/10	PS2VR4进化版	350/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX幻魔鬼武者	390/10	NGC赛尔达	390/10	DC世嘉拉力2	45/10
PS2鬼武者	150/10	PS2VR4	90/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX飞龙	450/10	DC索尼克2(限定版)	80/10	DC世嘉GT	45/10
PS2实况5加强版	90/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2旧世界遗产	90/10	NGC玛莉奥聚会4	420/10	DC风来西林	90/10	DCVR网球	45/10
PS2樱花大战(限)	850/10	PS2实况6 加强版	450/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC阳光玛莉奥	420/10	DC刀魂	45/10	DC第5频道	45/10
PS2樱花大战	450/10	PS2异度传说	350/10	PS2第二次机器人大战∂	450/10	NGC VR射手3	280/10	DC格兰蒂亚2	45/10	DC梦幻之星	60/10
PS2合金装备2本质	390/10	PS2鬼武者2	350/10	X—BOX生或死Ⅲ	330/10	NGC生化危机	420/10	DC莎木	180/10	DC死亡之屋2	45/10
PS2最终幻想X-2	430/10	PS2刀魂2	430/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机0	420/10	DCD之食卓2	60/10	DCNBA2K	45/10

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	**价格/邮费**	**GBA配件**	**价格/邮费**	GBA龙战士	35/10	GBA幻想水浒传	58/10	GBA机战A中文版	58/10	GBA世界传说	58/10	GBA口袋妖怪红(中)	58/10
GBA配件全家福（15件套）	180/5	GBA盔甲	45/5	GBA恶魔城（中文）	58/10	GBA机器人大战a	55/10	GBA大战略	55/10	GBAV拉力3	45/10	GBA魂斗罗	35/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA街霸ⅡX	55/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA黄金太阳（中）	58/10	GBA魔法假日(中文)	55/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA洛克人ZERO2	58/10	GBA实况世界杯	55/10	GBA游戏王6	95/10	GBA风之少年2	35/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	58/10
GBA专用耳机	40/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA炸弹人	45/10	GBA罪恶工具X	55/10	GBA银河之星	58/10	GBA机战R（中文）	58/10	GBA真女神转生	58/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA大富翁	45/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA炸弹人2	55/10	GBA大战略2	58/10	GBA星之卡比	58/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA钻地先生A	58/10	GBA铁拳	58/10	GBA泡泡龙	55/10			GBA玛莉奥3	48/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5	GBA恶魔城之白夜(中文)	58/10	GBA七龙珠	58/10	GBA黑色细胞	58/10	**新卡介绍**	**价格/邮费**	GBA晓月圆舞曲(中)	55/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5	GBA沙龙曼蛇	35/10	GBA实况2002足球	58/10	GBA街霸ZERO3	58/10	GBA最终幻想战略版	98/10	GBA瓦里奥制造	55/10
GBA专用灯	15/5	GBASP七彩腰包	20/5	GBA寂静岭	95/10	GBA玛丽奥2	35/10	GBA火焰纹章	58/10	GBA指环王双塔(128M)	98/10	GBA火炎文章之烈火之剑	98/10
GBA放大镜＋灯	30/5			GBA哈丽波特	55/10	GBA黄金太阳2(128M)	98/10	GBA封神演义	58/10	GBA超级忍	55/10	GBA疯狂出租车	48/10
GBA透明皮套	15/5	**GBA卡带**	**价格/邮费**	GBA信长野望	58/10	GBA索尼克	58/10	GBA光明力量	58/10	GBA索尼克2	95/10	GBA牧场物语	48/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA瓦里奥	58/10	GBA快打旋风	35/10	GBA魔法假期	58/10	GBAGT2	58/10	GBA幻装迷宫2	58/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA玛里奥赛车	35/10	GBA风之少年	35/10	GBA龙战士2	35/10	GBA机战R	58/10	GBA狙击手	38/10	GBA分裂细胞	55/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA黄金太阳(中)	55/10	GBA皇家骑士团外传(中)	58/10	GBA特鲁尼克大冒险2	55/10	GBA三国志（中文）	58/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	58/10	GBA光明之魂2	58/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13051327889　收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



关注网站您将得到意外的收获

长沙火星

网站：全部改版 www.mars-game.com

网上查询(包裹，汇票，商品图片，行情)

邮购．批发．零售　维修

◆SS主机全新+原装3D手柄2只+10张碟=400元(主机三月包换，一年保修，在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个)

DC模拟PS模拟器精装黑碟 25元



编号001 原装全新 内置原装枪+原装碟+AV分插器 120元
编号002 原装全新 内置原装枪+原装记忆卡+AV分插器 120元
编号003 原装全新 内置原装枪+原装碟+AV分插器 120元
编号004 原装全新 限定版 内附送太空战士高级衬衫一件+原装太空战8碟一套+一原装太空战士记忆卡一个+海报.主人公贴纸一套 数量有限(也可在PS2上运行)每套280元
编号005 原装全新 限定版 内附法拉利赛车原装碟一套+法拉利帽子一顶+原装记忆卡1个 每套120元
编号006 原装全新 原装碟+原装记忆卡 每套40元
编号007 原装全新 原装碟+原装记忆卡 每套40元
编号008 原装全新 原装碟+原装索尼碟包 每套35元
编号009 原装全新 原装碟+原装索尼碟包 每套35元
编号010 原装全新 原装碟+原装索尼碟包 每套35元
编号011 原装全新 原装碟+原装索尼碟包 每套35元
编号012 原装全新 原装跳舞碟+原装跳舞毯 每套120元
编号013 原装振动全新手柄 带力反馈 带原装记忆卡兼容PS2游戏 每套88元
编号014 原装四分插每套60元





右图为PS2原装碟每张80元





其它配件及主机类价格参考上期广告

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。(批发除外)，邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游　收款人：李宗文
邮编：410001，汇款帐号：建行：4367422926780052622　工行：1901600008644358
交行：60102850649473206　收款人：李宗文　邮购查询电话：0731—4132527
吴小姐；邮购维修部电话：0731—4127175　投拆电话13873117079李先生
广卅批发电话13826141906　技术咨询电话：13574880013

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

中国西南电玩第一店

全新装修全新感受　新朋老友更上层楼

夏日送好礼 目录请参阅上期广告

活动时间：2003. 4月—8月

凡一次性购买卡通书100元以上者可获赠精美卡通、游戏手机绳壹个

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商

批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。

邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)

会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)

邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱　肖忠发(收)　邮编：610051

门市部地址：成都市百脑汇5楼509　电话：028-85433602

邮购查询热线：028-83414399、89010603　投诉电话：028-88069212

邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。

注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

火星电玩 marsgame.com

由火星电玩发起的火星联盟

倾力打造电玩+动漫航母

为你提供优质产品+服务

日本名卡通动画DVD9元/张，持会员卡8元/张，邮费15元/次，无论多少。

D002-1 梦幻妖女 3CD
D005-2 灌篮高手剧场版 1CD
D010-1 JOJO冒险卷一 2CD
D014-1 高达W-尽华尔兹 1CD
D014-2 G高达 5CD
D014-3 W高达 5CD
D014-4 高达08MS小队 3CD
D014-5 高达0080 2CD
D014-7 Z高达 6CD
D014-8 ZZ高达 8CD
D014-9 X高达 5CD
D014-10 高达F91 1CD
D014-11 高达逆袭夏亚 1CD
D014-13 高达0079TV 5CD
D014-15 倒A高达TV版 6CD
D014-30 倒A高达OVA版 2CD
D014-31 SEED高达 7CD
D017-1/1 不可思游戏朱雀篇 3CD
D017-1/2 不可思议游戏青龙篇 3CD
D017-3 不可思议游戏OVA版 2CD
D017-4 不可思议游戏永光传 1CD
D025 饿狼传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D029-2 橙露TV版 6CD
D032 暗黑破坏神 1CD
D037-1 怪医秦上 1CD
D038 DNA2 3CD
D052-5 城市猎人一便衣女警 1CD
D052-8/1 城市猎人TV版（卷一）8CD
D052-8/2 城市猎人TV版（卷二）4CD
D052-8/3 城市猎人TV版（卷三）4CD
D052-8/4 城市猎人TV版（卷四）4CD
D058-3 樱花大战TV版 4CD
D058-5 樱花大战写真集 1CD
D058-7 樱花大战引退纪念版 1CD
D062-1 幽游白书剧场版全集 3CD
D062-2/1 幽游白书TV版（卷一）6CD
D062-2/2 幽游白书TV版（卷二）6CD
D062-2/3 幽游白书TV版（卷三）6CD
D062-2/4 幽游白书TV版（卷四）5CD
D062-2 幽游白书TV版压缩版 12CD
D062-7 幽游白书暗黑剑术 1CD
D063 电影少女 2CD
D069-1 X战记(剧) 1CD
D069-2 X战记（TV）4CD
D074 梦幻街少女 1CD
D076-1 真孔雀王 1CD
D076-2 孔雀王 1CD
D079-2 天地无用一魎皇鬼 3CD
D079-4 新天地无用TV版 4CD
D079-9 天地无用GXPTV版 4CD
D082-1 超一可有记得爱 1CD
D082-4 超时空要塞TV版5CD
D082-10 超时空D7TV版 6CD
D082-13 超时空要塞20周年 1CD
D089-5 龙珠一热血热斗 1CD
D089-6 龙珠一神龙传说 1CD
D089-7 新龙珠TV 4CD
D093 龙猫 CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D105-1 我的爱神 1CD
D106 风之谷 1CD
D109 魔法提琴手 3CD
D110 魔女宅急便 1CD
D111-3 秀逗魔道士TV版第三部 3CD
D111-4 秀逗魔道士TV版第二部 3CD
D111-5 秀逗魔道士TV版第一部 3CD
D118-1 新世纪福音战TV版 4CD
D118-2 新世纪福音战（剧场版）1CD
D121-2 魔动王TV版（卷一）3CD
D121-2 魔动王TV版（卷二）5CD
D123-2/1 浪客剑心TV版（卷一）4CD
D123-2/2 浪客剑心TV版（卷二）4CD
D123-2/3 浪客剑心TV版（卷三）4CD
D123-3 浪客剑心天空镇魂歌 1CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 1CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-1 罗德岛战记吟游诗人记 3CD
D131-2 罗德岛战记英雄骑士 3CD
D148-1 攻克机动队剧场版 1CD
D148-3 攻克机动队（TV）3CD
D158-1 北斗之拳剧场版 2CD
D158-2 北斗之拳TV版 12CD
D160 强殖装甲 2CD
D162-2 宠物小精灵逆袭 1CD
D162-3 宠物小精灵爆诞 1CD
D162-7 宠物小精灵结晶塔 1CD
D162-8 宠物小精灵剧场版 1CD
D188-1 银河英雄传说 1CD
D195-1 魔法骑士TV版 6CD
D209-1 吸血姬美夕TV版 3CD
D209-2 吸血姬美夕剧场版 1CD
D223 猫眼 8CD
D225-1 宇宙骑士TV版 5CD
D245 幽灵公主 1CD
D246-1 纯情房东俏房客TV版 3CD
D246-2 纯情房东俏房客特别版 1CD
D246-5 纯情房东俏房客终集篇 1CD
D301 机甲兵团 8CD
D306 海岸物语1CD
D308 战斗妖精风 2CD
D311 推理之绊 2CD
D315 闪灵二人组 4CD
D320 玩戏 3CD
D333 魔法天使的注意事项 1CD
D334 超能力者 1CD
D336 七华6/17 2CD
D340 KO世纪三兽士剧场版 1CD
D342 百兽战队TV版 3CD
D351 黑魔法M-66 1CD
D357 天使怪盗 1CD
D500-1 圣斗士剧场版全集 2CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
D500-5 圣斗士黄金十二宫 8CD
D500-7 圣斗士北欧篇 5CD
D500-9 圣斗士冥王篇 2CD
D505-6 金田一少年杀戮钳碧岛 1CD
D505-8 金田一七濑美雪之杀人事件 1CD
D506 岁月童话 1CD
D520 学园侦探团 4CD
D525 听到涛声 1CD
D526-5 太空战士10CG 2CD
D527 青之六号 1CD
D531 再见萤火虫 1CD
D535 彼男彼女的故事 3CD
D537 饿沙罗鬼 4CD
D539 冒险少女拉汀亚TV版 5CD
D548-1 魔术师奥梵第一部 3CD
D548-2 魔术师奥梵第二部 3CD
D552-1 海贼王电影版 1CD
D552-2/1 海贼王TV版（卷一）3CD
D552-2/2 海贼王TV版（卷二）3CD
D552-2/3 海贼王TV版（卷三）3CD
D552-2/4 海贼王TV版（卷四）3CD
D552-2/5 海贼王TV版（卷五）3CD
D552-5 海贼王珍兽岛之乔巴王国 1CD
D556 大友克洋-亚基拉 1CD
D557-2 重战机TV版 6CD
D559-1 棒球英豪一大学物语 1CD
D559-4 棒球英豪H2 6CD
D562-1 山下女福星 2CD
D562-2/1 山下女福星 I 3CD
D562-2/2 山下女福星 II 3CD
D572-1 地狱先生神眉 1CD
D573-2 柯南引爆摩天楼 1CD
D573-5 柯南TV版全集 3CD
D573-6 柯南世纪末魔术师 1CD
D573-10/1 柯南TV版I 4CD
D573-10/2 柯南TV版II 4CD
D573-10/3 柯南TV版III 4CD
D573-10/4 柯南TV版IV 4CD
D573-10/5 柯南TV版IV 4CD
D573-10/6 柯南TV版VI 4CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-25 柯南对怪盗基德(工藤新一)1CD
D573-27 柯南通向天国的倒计时 1CD
D573-28 柯南特别版一人鱼失踪记 1CD
D573-29 柯南暗黑组织之杀机 1CD
D573-30 柯南二十年后的杀机 1CD
D573-92 柯南汉姆贝克街上的亡灵 1CD
D573-116 柯南情人节的真相 1CD
D573-117 柯南犯罪的遗物 1CD
D575-2 星界之战旗 I 3CD
D573-3 星界之断章 1CD
D575-5 星界之战旗 II 2CD
D584-1 机动战舰TV版 3CD
D584-2 机动战舰剧场版 1CD
D558-1 街头霸王 1CD
D588 火魅子传 3CD
D593-1 GTO麻辣教师TV版 5CD
D595 剑风传奇（洛印战士）4CD
D603 烈火之炎TV版 6CD
D604 青涩宝贝TV版 2CD
D605 枪神 6CD
D616 飞越颠峰 1CD
D626-1 白色猎人TV版 3CD
D628 记忆 1CD
D639-1 封神演义TV版 3CD
D642 人鱼之伤 1CD
D647 午夜之眼 1CD
D648-1 恶男杰特TV版 3CD
D648-2 恶男杰特(天国之门)1CD
D649 星方武侠TV版 3CD
D656-2 守护月天OVA版 2CD
D661-2 新世纪GPXTV版 5CD
D661-3 新世纪GPX赛车GAGA 2CD
D663-2/1 最游记TV版（卷一）3CD
D663-2/2 最游记TV版（卷二）3CD
D663-3 最游记剧场版 1CD
D665 超神姬 1CD
D671 妖精战士 3CD
D674-1 库洛魔法使TV版全集 8CD
D674-2 库洛魔法使剧场版 1CD
D674-4 库洛魔法使被封印的卡片 1CD
D678-1 花样男子 1CD
D679 老人与Z 1CD
D680-2 机动警察电影版 2CD
D680-3 机动警察OVA版 2CD
D680-6 机动警察III+特别版 2CD
D684-5/1 新足球小将1 2CD
D684-5/2 新足球小将2 2CD
D684-8 新足球小将剧场版 3CD
D688-1 霸王大系-龙骑士TV版 6CD
D690-2 万有引力TV版 2CD
D704 龙骑士 3CD
D706 时空传抄 3CD
D708-3/1 乱马TV版（卷一）6CD
D708-3/2 乱马TV版（卷二）6CD
D708-3/3 乱马TV版（卷三）6CD
D708-3/4 乱马TV版（卷四）4CD
D711-2 天空艾斯加科尼电影版 1CD
D724-1 爆笑吸血鬼 1CD
D724-2 傻版吸血鬼 4CD
D728 魔神B－G－O 2CD
D732-1 钢铁天使TV版 2CD
D741 飞天红猪侠 1CD
D742 神风怪盗 5CD
D766-2 卷之流星TV版 3CD
D784-2 EXD急速战警剧场版 1CD
D806-1/1 游戏王TV版（卷一）3CD
D806-1/2 游戏王TV版（卷二）4CD
D806-1/3 游戏王TV版（卷三4CD
D806-2 游戏王剧场版 1CD
D810-1 变形金刚电影版 1CD
D810-4 美版变形金钢 9
D811 风月夜影兰 2CD
D814 卡片召唤师 3CD
D815 第一神拳4CD
D817-1/1 犬夜叉TV版（卷一）4CD
D817-1/2 犬夜叉TV版（卷二）3CD
D817-1/3 犬夜叉TV版（卷三）3CD
D817-1/4 犬夜叉TV版（卷四）3CD
D817-1/5 犬夜叉TV版（卷五）3CD
D817-1/6 犬夜叉TV版（卷六）2CD
D817-2 犬夜叉剧场版 1CD
D821 人狼 1CD
D826 电童TV版 3CD
D834-3 太阳王宇宙开拓史 1CD
D836 人造人间 2CD
D841-2/1 5CD/26CD/36CD
D851-1/1、2 猎人TV版（一、二卷）3CD
D851-1/3 猎人TV版（卷三）3CD
D851-1/4 猎人TV版（卷四）2CD
D851-2 猎人OVA 2CD
D851-3 猎人新OVA版 1CD
D852 捍卫者 3CD
D860-2 4CD
D862 机动天使 6CD
D866 沉默的未知 4CD
D871-1 刃牙 5CD
D871-2 刃牙 II 3CD
D874 剑星传(星之海洋)3CD
D875 地球少女 2CD
D877 黑街二人组 4CD
D885 欢心 3CD
D889-1 妹妹公主TV版 4CD
D894 魂狩 3CD
D901-1 火圣旅团999 2CD
D901-2 火圣旅团999TV版 3CD
D902 真盖特对新盖特机器人TV版 8CD
D904 新白雪姬传说 2CD
D908-1 超级偶像猫叮当 1CD
D908-2 超级偶像猫叮当星之旅 1CD
D911/1 ZOE狂野的禁区（卷一）3CD
D911/2 ZOE狂野的禁区（卷二）3CD
D916 幻影天使 4CD
D921 再造人009 2CD
D922 棋魂 10CD
D923/1 通灵童子TV版（卷一）2CD
D923/2 通灵童子TV版（卷二）2CD
D923/3 通灵童子TV版（卷三）2CD
D923/4 通灵童子TV版（卷四）2CD
D926 银河冒险战记TV版 3CD
D926-2 银河冒险战记2TV版 2CD
D930-1 千与千寻 1CD
D931 飞鹰侠 1CD
D934/1 网球王子 3CD
D934/2 网球王子 3CD
D934/3 网球王子 2CD
D936 大都会 1CD
D937 美少女战士TV版 3CD
D942 电击作战 2CD
D947-1 圣战士TV版 6CD
D947-2 圣战士OVA版 1CD
D948 分身战士 3CD
D951 翼神传说 2CD
D954 新吸血鬼 2CD
D956-2 幻魔大战剧场版 1CD
D958 名侦探福尔摩斯 4CD
D959 人形电脑天使心 4CD
D961 吉出于蓝胜于蓝 3CD
D962-1 拜托了老师TV版 2CD
D963 巴比二世 2CD
D965 HACK守护者 2CD
D965-2 黄昏手环物语 2CD
D970 十二国记 2CD
D975 鬼眼狂刀 4CD
D976 东京地下城 2CD
D978/1 圣石王者TV版（卷一）4CD

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。特价：3.8元/片 继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变

014-1 高达W-尽华尔兹 2CD
014-2 G高达 17CD
014-3 W高达 17CD
014-4 高达08MS小队 6CD
014-5 高达0080 3CD
014-6 高达0083 6CD
014-7 Z高达 17CD
014-8 ZZ高达 16CD
014-9 X高达 17CD
014-10 高达F91 2CD
014-11 高达逆袭夏亚 2CD
014-13 高达079TV 16CD
014-14 MS08小队(完结篇)1CD
014-15 倒A高达 25CD
014-16 SD高达G世 1CD
014-17 V高达 17CD
014-18 MS08小队米兰传说 1CD
014-19 蓝色高达 1CD
014-20 高达0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记 1CD
014-22 高达MTV 1CD
014-23 兰色高达 14CD
014-24 高达W战争回忆录 4CD
014-25 G高达（剧场版）2CD
014-26 W高达杀人课 2CD
014-27 ZZ高达（剧场版）2CD
014-28 X高达（剧场版）2CD
014-29 0079（剧场版）2CD
014-30 倒A高达（OVA）6CD
014-31 SEED高达 21CD
058-1 樱花大战全集 2CD
058-2 樱花大战（OVA）6CD
058-3 樱花大战（TV）25CD
058-4 樱花大战真人版 4CD
058-5 樱花大战写真集 2CD
058-6 樱花大战特别篇 1CD
062-1 幽游白书(剧场版)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电影版)1CD
062-4 幽游白书一大百科 1CD
347I' S 1CD
348 废弃公主 1CD
349 侦探学园Q 1CD
350 最后的飞行任务 1CD
351 黑魔法M66 1CD
352 宇宙星路 2CD
353 E' S超能力 2CD
354 魔侦探洛奇 1CD
355 成患的世界 1CD
356 篮球男孩 1CD
357 天使怪盗 4CD
358 奇诺之旅 1CD
500-1 圣斗士真红少年 1CD
500-2 圣斗士最终战士 1CD
500-3 圣斗士黄金苹果 1CD
500-4 圣斗士海皇篇 5CD
500-5 圣斗士黄金十二宫（TV）25CD
500-7 圣斗士北欧篇 9CD
500-8 圣斗士神与神激战 1CD
500-9 圣斗士冥王篇 7CD
684-1 足球小将世青篇 5CD
684-2 足球小将小学篇 7CD
684-4 足球小将欧洲篇 8CD
684-5 足球小将 6CD
684-6 足球风云 1CD
684-7 哨声响起 6CD
817 犬夜叉 59CD
817-2 犬夜叉（剧场版）2CD
817-3 犬夜叉特别版 1CD

www.marsgame.com

更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取



合肥梦幻电玩

合肥市梦幻电玩143号新店暑期正式营业

除原先各传统经营项目之外，新增加如下：

1、提供全套GBA游戏共1千多种包括各语言版，安徽独家代理新慧福灵锐卡，128M、64M尽情享用你需要的每款游戏(另省内招各地市经销商)。
2、提供各主机所有游戏功略，金手指等。
3、印制各种游戏图片、T恤采用日本热转印纸全棉优质T恤精细打印，使你与众不同，更有个性。
4、各类游戏机、配件、软件，全球采购，价格低廉，服务到位。
5、特设专门维修部、专业技师为广大玩友解决各种硬件问题，立等可取收费合理。
6、高价回收各类游戏机，进口随身听，数码产品，旧机贴换等服务。
7、提供各数码产品的香港报价，订货价与香港同价。
8、各种流行游戏手办、纪念品、服饰、海报。

只有你想不到的，没有你买不到的！

主机暑期特卖：



PS2	1200元	PS	370元	GBC	380元
X-BOX	1600元	DC	450元	GBP	190元
NGC	1150元	GBASP	790元		
PSONE	420元	GBA	480元		

地址：合肥安庆路143号　老店：安庆路156号　分店：红星路36号
电话：0551-2649495　电话：0551-2646323　电话：0551-2628583
联系人：徐雪松　E-MAIL：FANTASY21Z@HOTMAIL.COM

天津海虹

邮购汇款地址：天津市241邮政信箱　收款人：杨子江　邮编：300020　邮购热线：022-27224060　门市地址：天津市和平区兴安路134号　e-mail:yzjrpg@163.net

购碟邮费　15元不论张数,购碟150元以上免邮费。如汇款单附言写不下请以电话,e-mail,传真或信件将内容告知。所有软件均买十送一。本店PS,SS,DC,PS2经典软件及各类主机配件卡带种类齐全,价格优惠。欢迎免费索取节目单(注明所需何种目录,自备信封和邮票)。

游戏音乐原声CD，经典动画CD数百种，高保真音质，8元/张.

004太空战士4原声
005太空战士4钢琴曲
008太空战士5原声2CD
009太空战士5钢琴曲
012太空战士6原声3CD
013太空战士6钢琴曲
017太空战士7原声4CD
018太空战士7重奏版
019太空战士8原声4CD
020太空战士8管旋乐
021太空战士8歌曲
022太空战士8钢琴曲
023太空战士9原声4CD
024太空战士9歌集
025太空战士9钢琴曲
026太空战士9重奏版
027太空战士9原声plus
030太空战士wind&fire
031太空战士dragon&star
032太空战士remix
035太空战士1987-1994
036太空战士1994-1999
037太空战士交响组曲
039太空战士10歌曲含ff7
149太空战士10原声(4CD)
285FF10钢琴曲
239FF10 yuna&tidus
258ff others-7,8代精华录
322FF10 MTV
316FF经典主题音乐连奏
328FFX-2歌曲全集
337FFX-2原声2CD
359FF交响音乐会2002(2CD)
331FF10 vocal collection
375太空战士Black mages
310FF1+2原声(PS版2CD)
041 FF战略版2CD
161史克威尔游戏歌曲集
139植松伸夫首张个人大碟
057时空之旅PS版
058时空之旅混音版
059穿越时空3CD
342穿越时空MIX混音
062圣剑传说3原声3CD
063圣剑传说PS版2CD
367圣剑传说3 arrange
164历代圣剑传说精选集
064浪漫沙嘉3原声
065PS沙嘉2原声
066PS沙嘉1原声2CD
067PS沙嘉2钢琴曲
325无尽的沙嘉原声2CD
069异度装甲原声2CD
070异度装甲重奏版
301异度传说原声2CD
302异度传说歌曲集
071寄生前夜原声2CD
072寄生前夜混音版
151寄生前夜2原声2CD
073火焰文章原声3CD
074圣战系谱交响乐
075永恒传说歌曲集
076幻想传说歌曲
334宿命传说原声2CD
335幻想传说原声2CD
336永恒传说原声2CD
327宿命传说2原声4CD
077银河之星原声
078银河之星2永远的兰色
079皇家骑士团2原声3CD
152RPG经典爱之章
153RPG经典梦之章
085女神传说原声2CD
086女神传说混音版
087龙骑士传说原声
088格兰迪亚原声4CD
089格兰迪亚2原声
292格兰迪亚X原声
090合金装备原声
256合金装备2原声2CD
091寂静岭原声
244寂静岭2原声
092Wildarms原声
093Wildarms2原声2CD
300Wildarms3原声4CD
364wildarms vocal cllection
096幻想水浒传2CD
097幻想水浒传2原声4CD
273幻想水浒传2管弦乐
333幻想水浒传3原声2CD
100梦幻模拟战精选
101梦幻模拟战3歌曲集
102梦幻模拟战5歌曲集
262梦幻模拟战2原声
135大航海时代2管弦乐
116经典游戏交响音乐会5CD
105音乐跳豆(舞王)歌曲集
376音乐跳豆2(舞王)歌曲集
107DDR3原声2CD
246DDR4原声
305DDR5歌曲集
306DDR6歌曲集
109恶魔城月下夜想曲原声
110恶魔城血之轮回
113恶魔城x
240恶魔城新古典交响集2CD
241恶魔城BOSS战斗乐曲集
263恶魔城X混音集
381恶魔城白夜原声
382恶魔城月轮原声
120机器人大战F原声集
121机器人完结篇
122机器人大战a歌唱集3CD
123机器人大战演唱会
312机器人大战IMPECT原声
313机战歌曲联唱
317机器人a交响乐
124心跳回忆2歌曲全集
125心跳回忆OVA原声
126心跳回忆奇妙圣诞
127心跳回忆馆林见晴
128心跳回忆5周年纪念
129心跳永远在一起
130滕崎诗织情人节
131心跳回忆风之扉
132心跳回忆虹色青春
133滕崎诗织钢琴精选
134心跳回忆原声歌唱集
138刀魂2原声
159刀魂1原声
140格斗王音乐精选(94-2000)
154真侍魂原声
338斩红郎无双剑管铉乐
155街霸3次冲击
252街霸2管旋乐
156莎木原声2CD
157莎木交响乐
158莎木JUKE BOX
167幽游白书47首
168幽游白书最强系列
169灌蓝高手TV版歌曲大全
170灌蓝高手26首
171EVA主题歌曲集
172新世纪EVA原声集(3CD)
193新世纪EVA特别版
173浪客剑心主题歌集
174维新志士镇魂歌
175明治剑客浪漫集
201浪客剑心追忆篇
178超时空要塞火爆精选
179超时空要塞歌曲精选
181超时空主题歌插曲
182超时空15周年纪念
368超时空可曾记得爱
207罗德岛战记原声集(3CD)
216圣斗士星矢精选合集
218高达0080
219高达0083
220高达08MS小队
221高达20周年纪念
222高达F91
226高达主题歌集(2CD)
323高达SEED歌曲集
227W高达原声大全5CD
150皇牌空战3原声
250皇牌空战4原声2CD
303皇牌空战2原声
251梦幻之星在线管弦乐
267星海传说2原声(2CD)
268星海传说2混音版
275星海传说2交响乐
341星海传说3原声(4CD)
269天诛原声
272ICO原声
284鬼泣原声
293王国之心原声2CD
294王国之心歌曲集
320红色警报原声2CD
321命令与征服原声
329PS2忍原声
318超级忍2原声 (MD版)
340GTA罪恶都市全集(7CD)
356真三国无双3原声
357山脊赛车4原声
369鬼舞者交响乐
370鬼舞者原声2CD
307鬼舞者2原声
083生化维罗尼卡原声
255生化危机3原声2CD
295生化危机2原声2CD
296生化危机2重奏
297生化危机2混音
372生化1原声
373生化1MIX混音
377三国3原声
378三国4原声
314三国5原声
308三国6原声
379三国7原声
380三国8原声

PS经典英文版游戏 8元一张

太空战士4/5/6
太空战士7/8/9(4CD)
寄生前夜1/2(2CD)
龙战士3/4
陆行鸟迷宫2
格兰蒂亚(2CD)
异度装甲(2CD)
浪漫传说1/2
阿兰多拉1/2
银河之星1(2CD)
银河之星2(3CD)
武藏传
放浪冒险潭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团2
太空战士战略版
星海传说2(2CD)
寂静岭
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务3
女神异闻录罚
永恒传说(3CD)
宿命传说
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙7(2CD)
幻想水浒传1/2



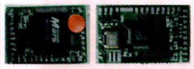
	三包时间	条件	用户权利
包退	用户自购机之日起7天内	主机发生性能故障时	用户有权选择维修、换货或退货
包换	用户购机第8天至第90天	主机发生性能故障时	用户有权选择维修或换货
保修	用户自购机之日起一年内	主机发生性能故障时	用户享有免费保修服务

新慧福系列产品

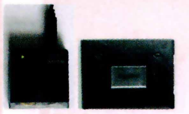
国内批发配送中心深圳-广州总部成立

厂家直接供货,无论是在价格上还是售后服务上都有绝对的保障。为了照顾中小商户,无论量大量少都可以发货,同时利用各种优势,微利附带其他电玩周边产品的批发和配货。主力产品如下:

GBA游戏全图鉴 0001-1000　检索、烧录游戏，轻易上手，商家柜面GBA系统的最佳帮手。



PS2 M-CHIP 改机芯片　零售85　直读D9
PS2 MARS 改机芯片　零售60　稳定性好



智慧宝盒烧录器　零售100　配合5张GBAROM光盘，实现以最少的投资拥有GBA发售以来全部的游戏。
智慧宝盒卡对卡烧录器　零售90　即使没有电脑也轻松实现卡对卡的烧录。

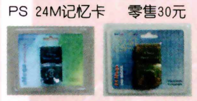


世嘉MD-16魔幻宝盒　零售288(一机在手,MD游戏全有,类似SFC磁碟系统)

全硬件记忆的 64M 智慧卡　零售 80元
全硬件记忆的 128M 智慧卡　零售130元
性价比最高的 128M 可烧录合卡　零售160
PSONE 前插中文金手指　零售35元
PS 中英文金手指　零售20元
GBA-SP 宽电源变压器（90伏-260伏）　零售20



PS 8M记忆卡　零售25元
PS 24M记忆卡　零售30元



其他配套微利产品：
掌机系列：GBA-SP 国内最低批发价格
次时代家用机系列：PS2 X-BOX
大量电玩周边配套产品，量大从优，当地工厂直接出货。

欢迎国内电玩商家来电来函联系批发合作事宜

深圳新慧福电子厂
www.newwise-gz.com　www.newwise.org　newwise@vip.sina.com
国内批发配货中心 游先生　0755-26723533　013510094939



梢铃

1980年2月19日出生

160公分

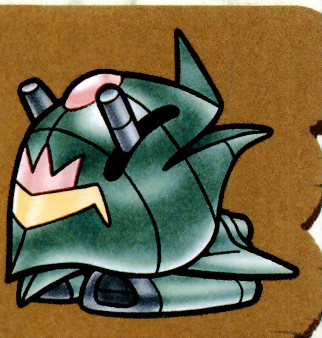
生在德国长在美国，13岁的时候回到了日本，活跃于模特和演艺界。最近创造了“Black Daisy”的品牌代言人，同时也在庞克乐队GRIZZLY中担任主唱，活跃在多个方面。今年秋天日本还将上映由她首次主演的电影。





读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



读者来信大汇总，游戏秘技大集结

第2次スーパーロボット大戦α

天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、没有新作刺激的时候终于可以好好研究一下游戏，秘技时间回来了。

2、本次的秘技天地领衔主打——《任天堂全明星大乱斗DX》大家就领教任氏游戏的博大精深吧。

3、不用怀疑的可靠性，以它们为动力玩游戏吧。

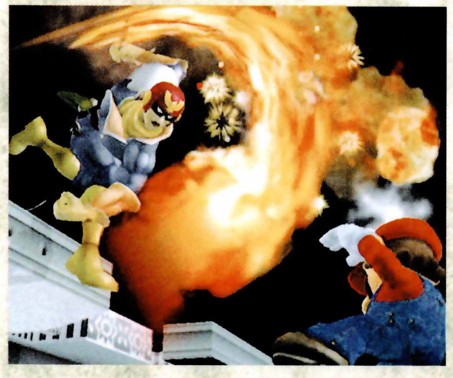
GC 任天堂全明星大乱斗DX

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

●全隐藏角色出现

☆Jigglypuff:任意一位角色在classic模式过关。
☆Dr.Mario:使用Mario无继关地通过classic。
☆Luigi:Adventure模式第一关 Mushroom kingdom 到达终点的 时间个位数是2。
☆Ganondorf:通过 Event 29。
☆Falco:Multi-man Melee 100 人过关。
☆Young Link:10位角色通过classic。
☆Pichu:通过 Event 37。
☆Mewtwo:Melee模式中对战回数 700 。
☆Mr.Game&Watch:全24位角色 classic 模式过关。
☆Marth:14位角色通过classic。
☆Roy:使用Marth通过classic。
全隐藏角色出现后,游戏增加 All Star 模式。

●全隐藏对战场地出现



01.Melee 对战回数 50。
02.Melee 对战回数 100。
03.Melee 对战回数 150。
04.Melee 对战回数 200。
05.游戏中取得 Birdo 的模型。
06.Home-Run Contest中使用 Yoshi 击打出400m 或以上。
07.全角色完成 Target Test。
08.Multi-man Melee 15分钟模式通过。
09.全角色通过classic和adventure模式。
10.任意一位角色通过 All Star 模式。
11.通过 Event 51。
全隐藏场地出现后，游戏增加音乐测试。

——长春 任天堂Fan Leny

星尘大海：事实证明任天堂会做游戏,也会卖游戏,但不会推广游戏。

GBA 恶魔城·晓月圆舞曲

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●Boss Rush 的安全迅速通过法

首先必须要拿到MP消耗为0的指环，然后装备如下：红魂为089号红色米诺陶司的巨大战斧(MP消耗惊人--150)，蓝魂为104号城门守卫者和恶魔城最上阶得到的冲击波之魂（此两者需要来回更替装备），黄魂为107号猎头者之魂（全魂魄100%到手后此魂增加能力为最佳）。



前期几位低等BOSS使用089红魂基本可以一击必杀，这里需要注意使用089红魂时如果背对BOSS则可能实现2 HITS，此处装备的蓝魂为冲击波之魂，打完BOSS即迅速前进节省时间。后期的像死神，邪眼魔神这样躲避有些困难的BOSS在出现后迅速换成104蓝魂，使出红魂的战斧后迅速紧按R键，此时角色绝对无敌中，任何攻击都只显示GUARD ，几下即可让BOSS归西。注意千万不要去取BOSS倒下后留下的HP-MP全恢复的心脏，那样浪费的时间实在是太可惜了！

衔接得完美的话，BOSS RUSH 的时间应该都能在2分钟左右。

长春 恶魔城里某只HP和MP无限的小骷髅兵 Leny

星尘大海：恶魔城系列始终没有被玩家们放弃啊，PS2版也不例外???

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●最终BOSS的劫难

(事先通关一次,使用女主角超级系专用机体)

在第21话，中途最终BOSS会和男主角及一些杂兵一起出现在地图右下角。由于很快就会撤退，所以想宰他一定要快！



↑A、R、OG都有让人倍感深邃的寓意，那么α呢？

笔者为了在此狂K最终BOSS，早已将女主角的必杀技凤凰幽灵改至极限，外加强化配件W-UP（全机体能力，全武器攻击力上升），V-UP（W）（全武器攻击力上升），那实力不是一个“强”字便能形容的。一不小心就K掉对手上万的HP，更不提使用精神力了。

战术：在最终BOSS出场前先将女主角及几个强力机体置于有利地形，当其出现时正好处于女主角射程内，当然要满足必杀技发动条件啦，记得尽一切可能提升她的气力。将四个有远程武器的有机体放在女主角周围，并依次开始攻击BOSS，由于女主角拥有三次援护能力，所以……吃我凤凰幽灵连珠炮！

(本可在此使用“脱力”降低最终BOSS气力，不过如此一来掉血太快，三轮攻击下来他可能便逃之夭夭……所以温柔一点，不要吓着人家。)

若最终BOSS，HP尚多，可用几个备用机体再去“修正”一下，记得用“必闪”！不然铁定玩完！最后一击交给女主角完成，此时“热血”（魂尚未修得）“努力”“幸运”能用使用。周围还剩下一个机体正好当援护！

最终BOSS修理费20000，我已通关一次，外加幸运及主角自带强运，理应拿到60000以上金钱，而事后只得4万——残念！获得强化配件，“光环”作用是远程式武器射程+2。

——南京 阿浪

星尘大海：以机战A开始的GBA战史将在机战D达到新的高峰。

GBA 奥伽战争外传

游戏推荐度:9 | 秘技实用度:7

●让弓箭手变成格斗家

战斗中，弓箭手受到直接攻击并反击时，是无法使用弓箭的，也就是说成了空手对敌。反击一次只打掉个位数的HP,如此一来，吃亏不小。但若除掉弓箭手全部装备，然后在练习模式中让其杀死一名对手，此弓箭手将得到“赤手空拳”勋章——徒手攻击力大幅度提升！从此不必担心近战被人欺负了。

●游戏难度DOWN

每局战斗开始时,敌人的等级是与主角相对应的。换言之,如果战斗中一直让主角躲在远处看戏,那么敌人会和主角一样永远保持“弱智”。既然如此,让渐渐强壮起来的队友大显神威吧，最终达到一刀一个的程度，全都变成狂战士（哈哈）。缺点：杀死敌人时经验值仅为1……若要升级，看来只有在训练中“自殴”了。

●探索模式中一回合内击倒敌首

还记得与レクトール在王宫进行抉别一战之前的攻城战吗?西方守卫首领为一女将。选用イナンナ（红色盔甲,马尾辫女骑士）进攻这个方向会发生特殊对话（老朋友?），击败她后，イナンナ得其配剑，并可习得必杀技“风雷剑”（也可让其他人习得），此乃威力极强的自残招数,慎用！再装备用队友灵魂幻化成的魔剑（使用道具“スナップドラゴン”后所得,笔者为此牺牲了一只38级的黑龙……结果40的イナンナ装备后攻击力狂飙到500多！）,从此最强刺客诞生。

剩下要做的就是让刺客在第一个回合内杀到敌首身旁，但地形太大,路途太远怎么办?简单!让某名士兵转职为剑士，便会自动习得“转移”魔法，作用是将范围内的乙方队员（一人）传送到地图上任意位置,哼哼!神出鬼没,刺杀小组成立。

探索模式中28000元，35级的女敌首虽是法师,但装有圣者盾，防御超强，故无法一击死。目前正练级中，偶尔用带即死特效的长枪去碰碰运气,却未成功。

——南京 阿浪

星尘大海：皇骑、机战、火纹，GBA最强游戏类——SLG。

GBA 火炎之气息2

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:7

●赛车游戏出现

方法是等兰多加入后,把兰多放在队头.走到有单个障碍物(路上的树什么的都可以,只要是单个的)面前按B.这时兰多会打滚变成一个像球的东西.玩家可以控制球滚的方向.就像开车那样.不过比开赛车难多了适合高手挑战呵呵~~!只要你不碰到路上的物体就会不断地滚而且不会遇敌的.如果碰到东西停下来兰多会在原地打转这时是很容易遇敌的.只要玩家可以控制好,不但可以避免遇敌,还可以当"车"开很有趣的啊.到了游戏后期敌人是很厉害的而且龙战士2这游戏的缺点就是太容易遇敌了，还没走几步就会遇敌.用这个方法就可以避免遇敌.不过开这东西不是那么容易,我最多只是从莫多镇开到咕噜塞镇.如果有比我"开"的更厉害的找我。

——福建 张挺

星尘大海：龙战士与龙之气息，CAPCOM的镇社RPG。

GBA 最终幻想战略版A

游戏推荐度:9 | 秘技实用度:7



●关于人类转职技巧

在本游戏中，人类无疑是五个种族中能力最为平均的一族，使用的好与坏直接关系到你整个队伍的实力。在游戏初期，推荐大家不要用人类学习魔法职业，因为开始的同伴中已有黑、白魔导士了。最初，应让人类学习士兵，当学会了四、五个技能时，转职为斗士，很强的职业在成为斗士以后，一定要学会“ハメどる”这个技能，是一件防具上的，内容为物理攻击无效，加反击对方。当把这个技能学会后，就可以安心的转职为圣骑士了，这里的原因是这样的，圣骑士使用的武器的攻击力是非常高的，如后期完成任务得到一把双手的剑圣剑，攻击力高得不像话，最终BOSS被我圣骑士砍了一下费了200多HP，绝对队伍中的主力，第二技能推荐为斗技。

●关于窃贼

这里我谈的是人类的窃贼，注意一条永不变的定律：是窃贼的话一定要装备上窃贼の小手。其实在游戏初期是不用练窃贼这个职业的。原因有二：（1）是初期技能中没有很实用的，只有偷偷钱、经验值、饰品、盾，而饰品和盾在初期敌人都很少携带。（2）是游戏中后期出现一把武器，技能为偷盗同族敌人已学会的4技能，就是敌人的4技能MASTER级。这样的话，在战斗中有敌人窃贼出现的话，那你就赶紧一顿神偷吧！而且偷得成功后的技能直接就MASTER级，很强吧！

●关于特殊武器防具

看了有一期电软中有一个朋友已提到，武器及防具的附加属性。其实这种武器有很多，我不刻名字了。有一把剑可以吸血，你打掉对方多少血，你就立马加上多少血；有一把杖打在人身上可以为他回复HP。有一个紫色的防具，装备后效果为魔法反弹状态，永不消失，其它的那些有什么冰无效、吸收暗等等。反正在武器防具选择时按SELECT键就可以观看每种武器的附加属性了。

——秦皇岛 倪楠

星尘大海：史氏财年扭亏为盈，该作绝对是功不可没。

GBA 鬼眼狂刀

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:9

●快速跳过对话

在“NEW GAME”或“CONTINUE”的剧情部分中，人物会进行对话。想快速开始游戏的话把A、B两键按住不放就可以了（效果同GBA里“机战”系列按住R、A键跳过剧情）。

——武汉 舒超

星尘大海：刚接触GBA和该作的玩家看看吧。

DC 生化危机·维罗尼卡

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:7

●巧打水中BOSS

在第二张盘，克里斯离开孤岛前，要打一只水中会放电的变异生物（ALBINOID）。据我研究，用弩枪打它是最省事的，用一般的弩箭，一百来支足矣，不需下水，在岸上对准其方向猛射即可。

——四川 殷子龙



星尘大海：当年许多人都是为了该作入手DC，本编也不例外啊。

GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度:10 | 秘技实用度:8

●得到妖怪龙的方法

在山木镇右下与一人对话可得到鱼杆，然后钓一条鲤鱼王（在任何有水的地方都钓得到），当鲤鱼王升到20级时就进化成龙了。鲤鱼初期没攻击招式，怕麻烦的玩家可把它寄养在老奶奶那，19级取出自己练一级。

●古代妖怪的得到方法

在飞音打败道场头目出来会有人送一装备，有了它就能进沙漠探险了。在沙漠右上角有两块化石（只能得到一块，选择一块后另一块会消失），左边的是类似食人草的妖怪，右边的是蝎子。得到化石后去天力大厦二层找一进门正对着的研究员对话把化石交给他，出门再进来与之对话就可得到妖怪了。

——北京 吕伟

星尘大海：口袋妖怪是低成本高质量游戏的最高代表。



绯茶子的
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火之剑
体验记
原作：绯茶子
嗨，大家好！绯茶子现在已经开始《火焰纹章 烈火之剑》的军师修行了哦！
目标是顶级军师
宽广的艾莱布大陆上战争不断，无数人谱写了一幕幕龙与人的悲惨历史……
我们的主人公也被卷进了这个坎坷的命运漩涡。
哇！真是戏剧化的剧情啊～
而且主人公琳的命运也非常神秘坎坷……哇啊好浪漫哦。
我现在真是急不可耐的想赶快知道大结局到底是怎样的——
现在我们一行人正出发前往琳的爷爷基亚兰侯爵的领地。长路漫漫，危机四伏，什么时候才能抵达呢？
琳的家
萨卡
基亚兰
累吗
还好
看
看来今天晚上得在这儿过夜了
是啊
盯



军师的作战方法就是正确判断敌情并下达命令


你是……多鲁卡斯吗？难道你就是娜塔莉正在找的人？
你……你怎么知道我的名字？
你放着行动不便的娜塔莉不管，难道就是为了要当山贼吗？
不……
我是为了凑够娜塔莉的治疗费，迫不得已才加入那帮人的……
她为了找你甚至还一直追到这儿来！
脸红啦—!!
咦
我……我决定了！我要加入你们的队伍！这也是为了娜塔莉……
多鲁卡斯……谢谢你。
多鲁卡斯
哇—太好了—
真是太好了…娜塔莉看起来也很高兴。
呼
只要看到这种感人的故事的事，我就忍不住想哭—
毕竟只有“爱”才是人类最重要的宝物。
娜塔莉是个温柔的女性，多鲁卡斯也是一个温和善良的人。
他们俩真的很相配—
嘿嘿
……还有，只要满足一定的特殊条件，就会出现“对话”和“支援的”的选项。
啪
話す
攻撃
救出
持ち物
交換
而且，他们的对话也是随着支援度不断发展的，非常有意思。
从很久以前我就一直对你……
呵呵，原来是这样啊。
琳和芙萝莉娜在对话中还谈起了以前在萨卡草原时两个人之间的故事。
你的脸色看起来不太好……
没事吧
没事
我一定会努力变得更强的！因为我希望能够帮助琳蒂斯殿下。
……你想变强吗？
其实还在萨卡草原时，你就已经一直守护在我的身边了……
哇～……真是让我感动啊！
她们俩就像一对亲姐妹一样
自立以后我也觉得有点寂寞，真想念这种温馨啊……
其它的支援对话我也很感兴趣！我想看！我想看！我想看啊！
既然如此，我一定要看齐所有的对话！
但是其他的对话到底要怎么搭配才能看到啊——？
颤抖
颤抖
当然，并不是每个人都可以和别人对话或者支援。在战斗中，如果俩个人的属性相合，又站在一起达到一定次数的话就可能出现“支援”选项。不过，只有在某些特定的组合下才能出现。
唰
唰
唰
瞪大

请参看《掌机迷》第二期。


哇啊——不好啦！一不小心失策，多鲁卡斯就被敌人包围了～
团团包围
团团包围
娜塔莉——……对不起……
呀
不要啊——
啪
……多鲁卡斯就这样离我们而去了……
飘——
哇——
尽管我不是故意的——
对不起啊——
咕噜咕噜咕噜
我决不认输！
起身
好！我就从纪录开始重玩一次！不管怎么样我都要打过去!!
再来一次——
对不起……总是给你们添麻烦…
哇啊
我倒
琳蒂斯殿下…能遇到您…我已经非常幸福了…
颤抖颤抖…
琳蒂斯殿下…希望您平安无事…
祖父…我再也见不到您了…
不行了…看来这一关我是无论如何也过不去了…
哇
不行！！如果再这样下去的话，就没办法和艾利乌德结婚了！！
努力——
什么!?
你刚才说什么？我到底还能不能和艾利乌德结婚啊?
哇!?
群起而攻之
什么啊!要和艾利乌德结婚的是我才对!!
艾利乌德对我比较亲切
哪有这回事
应该是我才对
请听我说
你们还不明白吗!
那个……大家静静……
我和他可是曾经睡在同一个屋檐下呢
可是他最关心我了
他对我也不比你差
喂——大家听我说啊
什么嘛——
这就是真实的游戏世界哦!

B.C. 200(?)

游戏的进化～喜欢战争的印度国王～

将棋的起源是战争的游戏化

传说在很久很久以前，印度有个喜欢战争的国王。他的国家只要一发生什么事情就要叫嚣战争。由于连年的战争，他国内的人民已经被搞得筋疲力尽，于是有个叫西撒的贤者向国王提出了一种游戏方法来拯救大家。它是一种棋盘式的战争游戏，棋盘上面的棋子被刻成士兵、大象的形状并按规律摆放，在与对手对战后决胜负，国王果然迷上了这个游戏，于是连自己酷爱的真正战争也被抛在脑后。就这样，连年遭战争践踏的国家又迎来了久违的和平。

以上是流传在印度的有关将棋起源的传说。不过传说毕竟是传说，史实如何就有待考证了。姑且不管这些，就让我们以将棋为例看看游戏究竟是怎样进化的吧。



将棋的起源是否如传说那般呢？现在我们已经无从探知了，但是将战争完全游戏化，并且只有达官贵族可以玩是当时不争的事实。

从将棋的起源到游戏规则的完成

印度的“查特兰加”诞生了

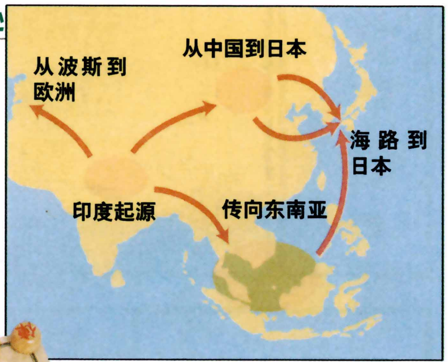
据说将棋上的棋盘路线就是来自古印度的一种叫做“查特兰加”的游戏。游戏开始时需要的是4个人玩，每个人掷骰子然后决定谁行动，类型和大富翁相近。但是将棋的棋子却有着各自的分工（飞车、角），所以和普通的掷骰子游戏又有明显的不同。

传到了日本（从中国的路线和从海上的路线）

“查特兰加”从印度向世界各地传播开来。那么，它是怎样传到日本的呢？其实史书并没有明确的答案。日本最早的说法认为是由经印度、中国、朝鲜传到日本的。可是虽然中国和朝鲜的象棋棋子上都刻有文字，但是两国象棋的玩法却大相径庭。于是，海上路线成了最受关注的说法。也就是说，印度的“查特兰加”先传到东南亚，而后将棋在东南亚又形成了新的模式，途经中国大陆，最后由海上传到了日本。不过无论是哪种说法，中国路线和海上路线对将棋的流传是功不可没的。

右图为将棋的所到之处

将棋传到日本的路线如右图所示。从图中可以看出，将棋从印度发起，由经泰国、中国等地最后千里迢迢地传到了日本。另外，从波斯（现伊朗）传到北非、欧洲的将棋发展成为了现在的国际象棋。



从前的将棋满是棋子



这就是“中将棋”的棋盘和棋子。有一个“狮子”棋子，一回能走两次，即使拿来现在玩也肯定很有意思。

当然，那时传到日本的将棋可不是一下子变成了现在将棋的样子。现在的将棋共有40个棋子，其实在形成这种模式之前将棋曾有很多版本。其中最多的当然是“泰将棋”，棋子数量高达354枚。真不知道这种将棋得几天几夜才能玩完（谜！？）。14世纪流行的“中将棋”有92枚棋子，规则和现今的将棋已经很接近了。

能够再次使用棋子



日本象棋最大的特征是对方被我方吃掉的棋子能够再次为己所用。在象棋类规则中，这条规则仅只有日本一国使用。这条规则的制定恐怕是16世纪后半叶的事情。17世纪时日本诞生了许多的“将棋名人”，以40枚棋子对战的将棋规则完成。



中国象棋

中国象棋的棋子是圆形的。和日本将棋不同的是，棋子不仅可以放在格子里，棋盘线的交叉点上也可以放置。



国际象棋

传到波斯的“查特兰加”逐渐演变，最后传到了欧洲。有“皇后”这样的强力棋子是其最大的特征。

COLUMN

那么游戏是怎样进化的呢？

好了，说到这里大家应对象棋的演变过程有一定了解了吧。那么一般意义上的游戏又是怎样进化的呢？

首先，古代有占卜现象，而占卜时巫师用的道具也很像棋盘。所以可以大胆地假设象棋是伴随着仪式出现的。直到中世纪时规则才确立起来，并且成为一种游戏。到了近代，它在民众之间深深扎根，变成了一种文化。企业和游戏的结合是现代社会中的特征。作为将棋来讲，报社以赞助商身份举办比赛的活动随处可见。世界各地的象棋对局终于可通过电视被人们所欣赏了。

A.D. 1000 游戏的推广 ～平安贵族和“十五子棋的由来”～

妃子们曾经热衷的游戏是……

（“一定要弄出个小眼来！”

妃子们一边嘴里不停念叨着一边掷出骰子。她们正在玩着当时极为流行的“双六”。

“看我还以颜色！看招！”对峙双方的妃子虽然激战正酣，但是愉快的气氛却是不言而喻。但是，在旁边一直观看着的父亲却叹气道：“怎么现在的年轻人着迷于这种东西……”）

以上的场景出自《源氏物语》中的“常夏”一卷。“双六”——乍一看是温文尔雅的妃子们玩的游戏，可是如果说出来她们玩的游戏就是“十五子棋”的话，相信熟悉棋类游戏的读者们一定会感到大吃一惊吧？在这里我们将对此游戏令人意外的流行程度进行思考。因为这种状况颇像上世纪末流行开的某种电子娱乐项目。



妃子们玩的是“双六”。不过当时的双六和现在日本流行的双六完全是两码事，说起来倒是和“十五子棋”很相近。

“双六”和“十五子棋”的关系

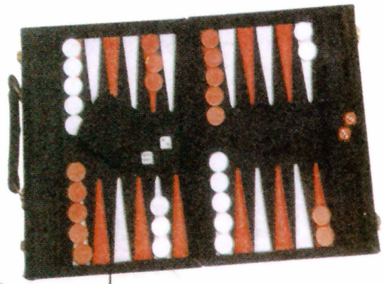
“十五子棋”的起源来自于古埃及的一种叫“セネト”的传统游戏。在三列并排的格子上放置好棋子，然后按照骰子显示的点数前进。它传到希腊罗马之后便演变成“十五子棋”的雏形。另一方面，“セネト”也向东流传，由经波斯、中国之后被旅行商人传到了日本。也就是说，“十五子棋”和“双六”的传播路线是相同的。他们玩法也几乎一模一样呢。

但是，“双六”在第二次世界大战后便因各种原因逐渐衰退了，最后沦落到几乎没有人玩的地步。虽然“十五子棋”作为“西洋双六”再次被引入日本，但它还是没有在日本被普及开来。战后，“十五子棋”第三次被日本引入，可直到现在绝大多数日本人还是对其不熟悉。



双六

曾经风靡一时的双六，流行程度和围棋不相上下。读者现在看到的这个版本可是历史悠久的古董了，古代也有种习俗就是在家中有女人生孩子时全家要玩双六。



十五子棋

据说“十五子棋”是世界上竞技人数最多的游戏之一。对战双方要设法阻碍对手棋子前进时推进自己的棋子，是一个运气和战略性都很均衡的游戏。

还有其他的！游戏和游戏者的意外关联

游戏经过各种人之手后，以惊异的速度流传到远方。担当推广任务的正是那些旅行的贸易商人，通过海、陆贸易路线流传开来的游戏结合了当地土地的文化演变、进化。于是，某些游戏一直存到现在，而某些游戏已经被人们所遗忘。可是，本以为已经被遗忘的游戏基于某些原因又能再度复活，并且以另一种形式生存下去，这着实是件有意思的事情。不过，有这种经历的游戏少之甚少。



卡片（纸牌）的起源

卡片（纸牌）游戏人人皆知。其起源是使用大型的花札和卡牌的游戏。大家应该对《樱大战》里的花札牌小游戏印象深刻吧。

“オセロ”？还是“リバーシ”？

“オセロ（奥赛罗棋，一种西方双人桌上游戏）”，“リバーシ（双向棋）”，规则两者一样，只是颜色不同，两者比起来，“双向棋”更加古老一些，它于19世纪末在英格兰出现的。明治时以“源平磐”的名称被引入日本。但是不知何种原因“双向棋”迅速的在战后衰退了。马上登场的“奥赛罗”迅速流行开。这就是前面说到的游戏死而复生的例子。



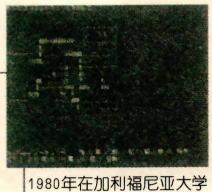
“奥赛罗”于1973年4月由原创社发售。1977年便有了关于它的大赛。

COLUMN 电视游戏的情况

死而复生的游戏在电视游戏中也有。它就是老RPG“ローグ”。每次玩的时候游戏迷宫都会变化，很多玩家都喜欢上了这个游戏。之后因为没有什么续作推出，所以它渐渐地被人们淡忘了。但是1993年“特鲁尼克的大冒险”登场，其游戏想法正是借鉴于“ローグ”。真是前人种树、后人乘凉啊。

“ローグ”

游戏中一旦死亡便要从头再来，而且此后迷宫会发生变化的RPG游戏。虽然只是由文字构成的简单画面，但是当年很多玩家都玩得津津有味。



1980年在加利福尼亚大学开发成功，现在Windows上还能重温该作。



CHUNSOFT/SFC/9600日元/对应NINTENDO POWER（攻略本1000日元）

“特鲁尼克的大冒险” ～不可思议的迷宫～

利用“ローグ”的灵感使之复活的名作。之后，难度更为加大的《风来的西林》（SFC）和续篇《特鲁尼克的大冒险2》（PS）发售。

电击看板

【大＞象＞发＞飙】【文：战神】

天语：哈喽！本期电击我们请到了著名电子游戏歌曲演唱家来献歌！

本期电击收藏最大的收获，莫过于由“雪村真琴”小姐，为“电击收藏”，也是为广大游戏玩家奉献的，中文版“素敌だね”。

由此而生，“电击收藏”的一个全新的特色栏目——“国产GMV”也将逐渐固定下来。所谓“国产GMV”，就是“国产GAME MUSIC VIDEO”，也就是力推中文化的精选游戏音乐电视。

现在虽然游戏动漫音乐已被众多国内玩家热爱，而且原文歌曲的精彩程度也令人陶醉，但语言的隔阂始终对大部分人而言是个不小的障碍。而在我们周围，的确存在着一些执着追求打破这一隔阂的人，他们不但翻唱日文原版，而且还尽己所能，将这些音乐进行了汉化。当然，这些事情只不过是他们的爱好，但正是这种热情的爱好，让我们得以享受到非同一般的感受。

虽然“雪妹妹”在歌唱方面还是个业余选手，但她对动漫游戏歌曲的热爱和痴情，使得这首完全中文的FF10主题曲近乎完美地表现出了原汁原味。当然，这除了拜托雪村真琴自己的努力外，也得力于她的朋友，将日文歌词很好地进行了汉化。在这里，我和我的同仁都对他们表示忠心的感谢。

而今后，“电击收藏”还将继续“国产GMV”的路程，喜爱我们的朋友，一定可以从中获得越来越多珍贵而真诚的感动。

特别是在接下来的几期“电击”中，我们会陆续而隆重地推出中文版的“最终幻想”主题曲专题！！大家一定要多多支持和鼓励啊！！！

电击加油站

彩火按：

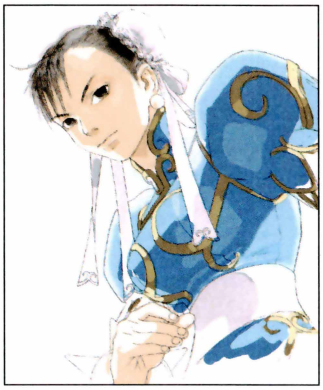
每月都要看两张《电击收藏》，听2张游戏音乐CD。再加上我期期必买自知中了毒的《电玩新势力》，一个月要“审查”6张光盘，真够受的了。不过想想小编们要编这么多东西，不是要发疯吗？不觉得又舒坦起来（笑），很想有机会看看或和你交流一个月怎么能做两张光盘。我一直是很感谢《点心》和《电击收藏》。我原来一直以为（包括我的同学们在内），次世代游戏就是比MD和SFC更棒一些。其实根本不然，二者相比，真是革命性的变化。应该说次世代主机更接近家庭影院，其震憾的音效和精美的画面是MD和SFC根本无法相比的。对于那些对游戏不了解或有偏见的人，我总是很骄傲地拿出收藏的《点心》和《电击收藏》给他们看，给他们扫扫盲。效果还不错，有点立竿见影。这期《电击收藏》除了传统的几个栏目外，最引人注目的还是“街霸十五周年光辉岁月”。看得出来，小编是要以这段为重头戏，赌一下读者的偏好。我不是街霸迷，更不是格斗迷。不过国内哪一个游戏玩家没有玩过街霸呢！尤其是春丽，作为街霸的女主角，作为一个有正义感的警官，作为一个靓丽的中国女孩，真是给中国人争足了面子。我忘记街霸久矣，今天忽然悟到原来春丽是少年时的梦中情人。不知是怀念街霸，怀恋春丽还是怀恋少年时代。



■光辉岁月十五年欲浓缩于半小时内不容易，由于刚放了一半，我暂不做评论。我觉得题材抓得好就成功了一半，另一半当然是小编的功力和认真度。游戏音乐CD也送了街霸，大好，正要一起收藏。

另一个印象深的就是圣斗士冥王篇主题歌：地球仪。这首动画MTV应该是AKIRA友谊客串吧。既好听好看，又借机换个口味休息一下，适度。最后有个《动感新势力》的广告，是要替AKIRA鸣锣的吧。《动新》我一直没买，怕中毒。我的几个同学买了，被粘得死死的跑不掉，而且成了AKIRA的崇拜者。我有点笑他们，老子四年前已经是AKIRA的崇拜者了，资格比同学老的多（笑）。不过太崇拜就很怕，怕被粘死，真的又多一桩负担。现在已经被彩火和总帅弄的苦不堪言。

彩火按：搞不懂是表扬会还是诉苦会，多少有一点阴阳怪气的。承蒙你不嫌弃《电击收藏》，对十五年光辉岁月也没有“痛下杀手”，我心稍安。至于AKIRA对彩火而言都应该是前辈（应该跟特工黄、龙哥一辈吧！）。他对动漫的博闻、执着都是一般人所不可比的。动画对AKIRA来说是生命，是不可或缺的生活一部分。这种执着是我们所不能相比的，所以彩火对AKIRA一贯仰视。



我和你一样不看或很少看《动新》，怕荒废业务。一上瘾，后果不堪设想。要终生戒毒吧！（笑）毒王！（笑）戒生理上的毒瘾容易戒心理上的毒瘾难！（笑）不过我常听他的动画MTV，确实好听好看。游戏除了FF系列外好像很难相比。听说AKIRA正在编一张类似《电新》金版MTV的东西，名字还不知道。大概十五六首最棒的动画MTV，这彩火一定要搞一张，中毒就中毒吧！我不下地狱谁下地狱！（笑）

这期《电击》是《街霸光辉岁月十五年》（下），但愿你和广大读者喜欢。

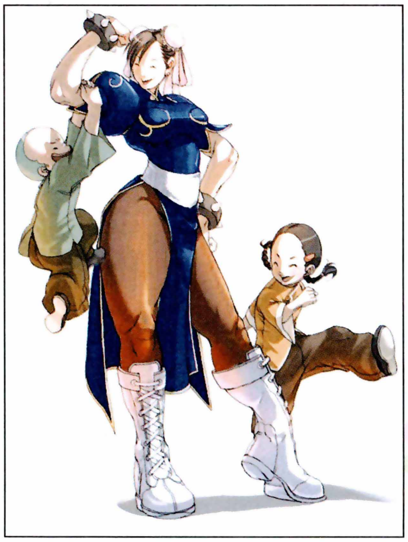
■经过这几期的磨炼和调整，《电击收藏》的栏目基本固定下来了。这是一个出版品成熟的标志。不是逮什么做什么，什么好做什么，而是有自己的想法、风格、内涵。我想说在游戏介绍方面，《电击》比《点心》要宽阔深入得多。栏目也更注重实用性。当然，为了避免与《电新》撞车，许多欣赏性很强的东西，比如CG欣赏等都让给了《点心》。不过事情都有利弊，去掉欣赏性强的东西，逼得《电击》向纵深的路数走去，在游戏内涵方面，实用性上会挖掘得更深。

栏目固定有好处，但缺点就是缺乏变化，很容易模式化，一成不变。这是《电击》一定要注意的。创新是杂志的生命力，不断创新才能不断吸引老读者，吸引更多新读者。顺便问一下，《游戏的设计与开发》我汇款好久了，还没收到，是何原因？

江西南昌 简明跃

彩火按：谢谢你的提醒，你的分析很中肯，很有想法，你来做编辑吧！（笑）创新其实是一切问题的核心，但不容易。一个是要有创新能力，而不是黔驴技穷。另外就是你的创新要读者能接受，能喜欢。所以很多人宁可保守（总有一部分人喜欢），也不敢冒风险。

《游戏的设计与开发》由于出版社审查问题，延误了些天，大约7月初出版，估计7月15日前会寄到读者手中。我知道的就这么多，如有问题，可联系发行部。



东游记之日文地狱

全新日语情报攻略

VOL.17 三只白痴的卷头寄语……

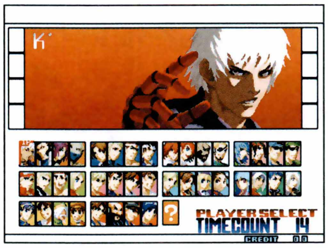
K1 ふっ！胜负はこれからだ！
明人 ちっ！まだまだや！
ミコ あの、二人とも，そろそろ授业が……
K1 いくぞ！これでもくらい！
明人 なめるな！
ミコ 二人さん，授业が始まるよ?
明人 これでどうだ！
K1 これでとどめだ！
ミコ 授业が始まるって言っただろう！とどめはこっちだ！
明人&K1 ぐはっ…………

木头不二郎电脑硬盘损坏，现正在紧急恢复数据中，守护日文地狱之门的位置被MASCAR夺去。无奈里面的三只小魔鬼造反，MASCAR与之大战300回合，最终寡不敌众，被＊川明人封在盒子中，嘴巴也被封上了。不过请大家放心，他很快就会逃出来，继续为大家服务。

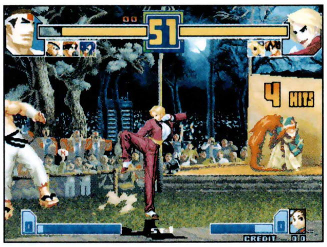


初级玩家必看 初级日语攻略 三只白痴的日语课堂

明人 いててて……你下手就不能轻点吗……
ミコ 你们这两个家伙，都要开始上课了，还在没完没了地玩KOF。
K1 その……それはね……我们可不光是在玩，而是在找教课的素材呢。
ミコ 素材?格斗游戏里有什么素材?
明人 当然有,比如说……比如说……格斗角色的对白台词如何?
K1 そうそう，今天就讲讲这个吧。
ミコ 随你们的便吧……
明人 那就以KOF里的三神器小组为主吧，首先是草稚京，出场台词是"行くぜ！"这个没什么可讲的。挑衅时的台词是"もうお休みかい?"翻译过来就是"要休息吗?"



K1 那是98里的挑衅台词，99里则是"あくびがでるぜ！"其中あくび是哈欠的意思，でる是出来的意思，翻译过来就是"我要打哈欠了！"



看来对手很弱时用这种挑衅很合适呢。
ミコ 有些必杀技的台词我也能听出一点来，比如说京在使用百二十八式九伤时的台词，应该是"お留守だぜ！"吧?日语中留守是出门不在家的意思，格斗游戏里怎么翻译好呢?
明人 那就翻译成"门户大开"如何?意为对手露出大破绽。
K1 不错，挺合适的。此外他的必杀技"无式"台词是"见せてやる、草（くさなぎ）の拳を！"其实就是京把"草　の拳を见せてやる"翻译过来是"让你见识一下草稚之拳"这句反过来说而已，这样说显得更有气势。
ミコ 无式把对手轰飞之后好像还有一句，好像是什么"历史が违うんだよ！"，难道是在说历史不一样了?
明人 这个……不知道了，就算是吧……现在说说别人的好了，三神器小组中的神乐千鹤……

K1 她的开场台词是"さあ、始めましょう"，意思是"来，开始吧"，其中ましょう接在动词之后，表示有礼貌的劝诱。
ミコ 挑衅时是在说"まだおわってないわよ…"意思就是还没有结束呢。还有最后胜利时的台词"　の中の本当のあなたが　える"，翻译过来就是"能看到镜中真正的你"，很富哲理性的台词呢……
明人 我还什么都没讲呢就被你们抢先了……算了，这次说八神庵的……



K1 "すぐ乐にしてやる"这句直接翻译过来就是"马上让你舒服！"实在太经典了！很符合八神的性格，相当酷的开场台词。
ミコ 挑衅时的台词是"オレが怖いのか?"意思是我很可怕吗?对于感到自己的强大而开始感到害怕的对手用正合适呢。
明人 必杀技一定要由我来讲，"あそびはおわりだ！"很简单，意思就是"游戏结束了！"然后……"泣け、叫べ、そして、死ねっ！"就是"哭吧，叫吧，然后，死吧！"动词全都用的是命令型，不愧是八神啊……
K1 胜利台词有一种是"ククク、ハッハッハッ、ハア　ハッハッハッハッ！"翻译过来就是"哼哼哼、哈哈哈、啊哈哈哈哈"……
ミコ&明人 大白痴！这不用你翻译！
K1 わっ…………
ミコ 还有一种胜利台词是"月を见る度思い出せ！"月を见る就是看到月亮，月を见る度就是下次看到月亮的时候，整句翻译过来就是"下次看到月亮的时候就要想起（我）来！"
K1 好了，今天就教这么多吧，下次去机厅时就可以拽几句了，想象一下如果与游戏中的人物同步喊出台词，那该有多酷。
ミコ 果然白痴……
明人 不管怎么说，可以试一试这种感觉……

日本风情

K1 毎日暑いですね。
明人 そうや，今日も暑いやで～
ミコ 刚才K1与明人的对话，就是日本人准备聊天时或者寒暄时最常用的开始话题——天气。
K1 日本地形多以山地为主，受此影响天气的变化难以预测。不夸张地说，两个相距不远的地区之间只隔着一座山，山这边是晴空万里太阳普照，山那边就有可能是阴云密布大雨倾盆，所以日本人相当在意天气的变化。
明人 正因为如此，所以日本的天气预报特别详细，并且是一天内要播放好几次，详细程度甚至会达到今天几时到几时的降水概率是多少。然而即便是现在的气象观测技术已经相当发达了，但是预报不准的情况仍然是家常便饭。
ミコ 如果听见某人称呼另一个人叫"お天气屋（てんきや）"的话，这就是在说这个人的情绪像天气一样难以预料。

三只白痴的日语词典

- そろそろ：**就要，不久**
- 授业（じゅぎょう）：**授课，教课**
- なめる：**小看，轻视**
- 欠伸（あくび）：**哈欠**
- 留守（るす）：**看家，出门，不在家。**
- 拳（こぶし）：**拳，拳头**
- 历史（れきし）：**历史**
- 违（ちが）う：**不同，错误，违背**
- （かがみ）：**镜子**
- 乐（らく）：**轻松，充裕，舒服**
- 怖（こわ）い：**可怕的，令人害怕的**
- 月（つき）：**月亮**
- 度（たび）：**次、回、度**
- 思（おも）い出（だ）す：**想起来**

三栖人

失忆之城

——灰色的《THE BIG O》

文/JEDI(SITH)



This city, Paradigm City, is a city of Amnesia. One day forty years ago, all people here lost all memory of events prior to that day.（模范城是一座失忆之城，40年前的某天，所有的人都失去了记忆）

But humanity continues to survive.（然而生活还是得继续）

They've learned to operate machinery, produce electricity and go on living without history of what has come before.（人们学会了发电和操纵机械，这样就算没有回忆也能生存下去）

What has happened in the past, and what hasn't?（到底过去发生了什么）

They go on living from day to day, with great effort（人们该干吗干吗，根本不去在意）

Only old folks are grieving for loss of their memories.（只有一些老人会因此而悲伤）

Occasionally, fragments of memories appear which is like nightmare.（然而记忆的碎片却不时浮现，仿若梦魇）

灰色的天空，灰色的街道，灰色的行人神色匆匆，在这灰色的都市中浑浑噩噩地度过属于自己的每一天。巨大的天穹将水泥森林包裹在巨大的半球体中，构成了这个隔绝的失忆之城的全部。40年前，一场惨烈的战争毁灭了世界上几乎所有的文明，幸存下来的人们舍弃了回忆，在“模范城”（Paradigm City）里延续着没有过去看不到未来的生活。没有人知道四十年前发生了什么，没有人知道自己为什么会生存在这里——没有必要去了解这一切，城市的灯火依旧闪耀，酒吧的一角仍然会传来舒缓的Blues，一切都在模范城唯一的政府的集权统治下有条不紊地进行着，在表面看来没有丝毫差错。

也许最不可靠的就是失去的记忆，它总会悄悄地闯入脑海，带来的只有那无尽的梦魇，尽情破碎着逃避现实的脆弱的心，在灰色的城市中留下难以泯灭的伤痕。

【谈判专家】

罗杰·史密斯，多年前因为看不惯军警队的黑暗愤而退出，干起了“谈判专家”的工作。和电影『谈判专家』里的萨缪尔·杰克逊第一样，25岁罗杰算是年轻有为，风度翩翩。他拥有一间多层豪宅，一个不知是否英国口音的管家，出门则的美女“Angel”屡次令他卷入有关“回忆”的麻烦中；发现模范城过去的记者麦克更是疯狂地破坏一切……

模范城的过去正在一点一点地被找回，不安的空气，躁动在这灰色的失忆都市，之后却又融入冰冷的早晨寒雾中，渐渐消散在高楼与废墟之间。

【格调与情感】

『The Big O』的风格是怀旧的，仿佛『蝙蝠侠』般的服装与道具，灰色的画面和淡淡的蓝调，描绘出充满格调的世界。在这里没有整天扯着嗓子乱喊的小屁孩，也没有未成年幼齿和爆乳御姐样，『The Big O』所拥有的是一种品味，一种目前在国内已经被“小资”这个词所弄臭弄俗的一种生活。主角罗杰·史密斯举止优雅，风度翩翩，虽然年纪稍大，但却是日本动画中为数不多的绅士。富裕的生活，气派的轿车，考究的家居，高品味的生活习惯，一手好厨艺，随时梳得整整齐齐的头发，还有那喜欢黑色与收藏沙漏的爱好。没有一处不凸现其气势逼人的绅士风度。即使在战斗中，罗杰·史密斯也是一身整齐的西装，遵守骑士之道，从未陷入疯狂的暴走或是慌乱中。尽管他的工作类似清道夫，然而与猥琐不堪的寒羽良或是有上顿没下顿的斯派克比起来，优雅的罗达着爱意。片片雪花飘落，多罗西如同人类的女孩般翩然起舞，无表情的脸带着异样的美丽，在这灰色的都市里映照出温馨的气息。

这便是『The Big O』所拥有的气氛，一种恰到好处的情感流动，不会太激烈，也不会太平淡，一切都是如此自然，如此优雅。警察大叔达斯顿与反对派女孩的回忆以及栈桥上的永别，穷乐手对盲少女所说的善意谎言，都浸透着人性的温情与关怀，在失忆之城里，人们尽量创造着属于自己的回忆，创造着属于自己的未来。恶梦，只属于过去。

【失忆之城】

在『The Big O』中，比起那狂暴的机器人角斗，罗杰·史密斯的经历与“回忆”更值得品味。模范城是一座失忆之城，40年前模范城总社的创造者将关于过去科技文明的回忆输入到一群少年中，其中就有操纵大魔神Big O的技术。

不断地有回忆浮现在人们脑中，因此带来了制造巨大机器人的技术，但这一切都在模范城所安排的抹杀行动中消除了，而在不自觉中执行消除的便是自认为中立的罗杰，以及属于他的魔神Big O。然而随着行动的展开，罗杰竟然也想起了过去的回忆……

CAST IN THE NAME OF GOD. YE NOT GUILTY

以神之名铸造，汝等无罪

开一辆加长豪华轿车，无论是服饰、动作还是语言，无不充满着上流社会的优雅格调。至于他的工作虽然也充满着危险——专门处理刑事或其他纠纷中的勒索扯皮进行调解，但丰厚的报酬和充裕的业余时间仍能让他维持着绅士的开销。

不过，在这天罗杰却遭遇了前所未有的失败，在和绑架大企业家索尔达千金的匪徒交涉时，由于疏忽竟然没有发现肉票只是个以假乱真的机器人。结果交易不成，人财两空。回到家里的罗杰正郁闷时，那位替身机器人主动到访。自称“R·多洛西·温莱特（R. Dorothy Wayneright）”的她直接了当地要求罗杰保护她的安全，而且尽管罗杰放下了绅士风度嘲笑非人类的多罗西，她仍然半强迫地坐上了罗杰的车，同他一起前往调查索尔达的工厂。

绑匪伏击了罗杰和多罗西，结果罗杰居然利用这个机器人女孩作诱饵，干掉了绑匪们。不出所料，索尔达的工厂正在秘密制造着巨大的机器人，有人已经抢走了它正在城市里作乱企图端走金库。只见罗杰沉稳地用手表通信器呼唤管家洛玛，一阵天崩地裂的喧嚣过后，巨大的魔神Big O穿地而出，罗杰则跃进驾驶舱开着这大家伙在闹市区里和对方缠斗起来，将其打倒在地。

作为一个谈判专家以及大魔神秘密驾驶员，罗杰这次实在做了太多分外的事情。然而事情并没有如他所愿就此结束，板着无表情脸的多罗西住进了家里，说是用做家务来弥补请罗杰保护她的佣金，但她身上却隐藏着过去的回忆；随后神秘杰·史密斯会让这些为房租和女人发愁的同行们无地自容！

优雅的男人身边除了管家，还应当有一个优雅的女人，她不应该像小女孩那样调皮捣蛋，更不能像少女那样含情脉脉。而对于优雅的罗杰·史密斯来说，他不应该像某新宿种马一样只用下半身思考，更不应该像高傲的王子对人不理不睬。他的独身生活规律而清晰，然而这样的平衡却被一位冷酷的机器人女孩多罗西所打破。作为威莱德博士为纪念亡女所制造出来的替代品，尽管容貌与人类的女孩相同，但她却不会哭也不会笑，只会机械地模仿着身边人的动作。所幸罗杰仍然还是个很有风度的人，多罗西的理性思维在客观上让她渐渐变成了一个拥有同样风度的淑女，虽然嘴上不时讽刺罗杰的虚伪与“低劣的品味”，但两人的关系却随着时间的流动悄悄发生了变化。她学会了理解和宽容，学会了用爱心拯救迷路的小猫，甚至开始害怕失去和罗杰一起的回忆。

“如果我们都失去了记忆，还会像现在这样相爱吗？”

多罗西一本正经地问罗杰，这如此直接的话令优雅的罗杰也不禁有些手忙脚乱。在多罗西身边，他似乎找到了自己所缺少的一种生活，甚至当他在地底晕倒枕在多罗西腿上时，甚至还回忆起躺在母亲怀里的儿时幻梦……醒来的罗杰第一次不顾绅士风度语无伦次地辩解，其实他也在意着多罗西，在圣诞节时也不忘给多罗西准备了一件精致的礼物——尽管在这个日子里，这样做是在表

和多罗西一同被制造出来的杀手RD盯上了罗杰，他将和其他拥有回忆的人一起被消灭，以维护模范城的秩序。然而魔神却选择了保护罗杰。真相和回忆到底是什么，也许需要漫长的时间去挖掘，但是渐渐接近真相的罗杰却毅然选择了对抗命运，带着多罗西一同战斗，为了失忆之城所掩盖的真实而战……

早在1996年，曾经参与过『城市猎人』人物设定工作的佐藤敬一找来监督片山一良（代表作是『Argento Soma』），希望他能参与自己的一个旧式机器人题材翻新的动画计划，结果两人一拍即合，在接下来的三年中画了大量的设计稿和分镜头，并且就靠这两人的工作，就完成了『The Big O』主要的机体和人物造型设计。但是因为未知的原因，『The Big O』原本26话的计划被压缩至一半，后13话则拖到今年才得以播完。

然而这些变动都没有影响『The Big O』的魅力。虽然从第一印象来看，这也许又是一部不用考虑合理性和破坏力的超级系机器人动画，但是一旦走进那座失忆之城，一股个性浓烈的气氛便扑面而来，令人不自觉中也会陷入这流转的时光隧道中。

今年播映完的后13话将完整地带出模范城的一切，而作为游戏迷们关注的焦点——“眼镜社”的『超级机器人大战D』中将首次加入『The Big O』中的机体，不知战斗时那位优雅的绅士驾驶员罗杰·史密斯，是否还会豪迈地高呼“Big O，Show Time！”呢？



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

XINGCHENDAHAIDEXINJIANJINGXUANJI

星尘大海的信件精选集

GAME BAR

游戏点评



PS2 电脑战机·MARZ

厂商：SEGA　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



又是一个等的时间比较久然后让人玩了之后有些失望的游戏，可能是Hitmaker的思维比较前卫又或是想为下面的online作准备，所以本作和以往的电脑战机在感觉上略有不同。

和所有的续作一样，本作较前一作品均有提高。画面较DC版自然是华丽了不少，片头CG那叫一个帅；机体的设定还是那么不招人喜欢；操作上总体手感就是世嘉一贯的硬派操作风格，传统世嘉的味道，也许是我用的是手柄而不是用专用控制器的原因，手里的操作完全没法和游戏里华丽到让人感觉凌乱的画面融合到一起，机体被击中后如果没有震动机能的话只单看画面没有丝毫被击中的感觉……出了这么多作了，至少应该被打中后应该有些不灵活或者机体有些破损吧！一切在画面上表现出的东西大都没有表现出来，难道是sega故意牺牲画面来换取极度的游戏爽快感？

本作新增加了一项任务模式，此模式略带一些ACT的味道，并且有BOSS战，在传统模式和对战模式中机体的对战可以2对2了。

角色：7	操作性：6
画面：7	创意：5
音乐：6	移植度：——
情节：——	总评价：7
游戏时间：10小时	

——河北　玉米

PS2 电脑战机·MARZ

厂商：SEGA　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



SEGA的游戏即使在家用机上推出，也常夹带着骨子里那份街机的感觉，虽然制作者一再声称此次这款电脑战机是专门为了PS2量身订做的，但玩起来还是标准的ARCADE味道。

电脑战机的精华即在于操作的手感和机器人之间对战的爽快。利用到PS2手柄上的L3R3来模拟飞行摇感的确是一个不错的设计，但适应起来还需要一段时间，毕竟那种LOCK-ON的感觉还是需要专门的飞行摇杆才能找到的。爽快度就绝对是有得赞了，尤其是新增的那些巨型飞行要塞，使战斗的白热化程序提高了几个阶级，也满足了玩家击破的欲望。场景继承了一贯的高水准，但宏观来看还是略觉得小气了一些。

制作者为了体现出家用机专用而增加的剧情让人很不习惯，甚至会觉得有些别扭。这或许是因为这种刻意的安排使得电脑战机已经背离了玩家所结识的那种金属的味道吧。

看来作为街机业王者的SEGA，其家用机的拓展思路还需要有新的革新。

角色：9	操作性：7
画面：9.5	创意：8
音乐：8	移植度：8
情节：6	总评价：8
游戏时间：2小时左右	

——吉林　刘赢征

PS2 .hack//绝对包围vol.4

厂商：BANDAI　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



终于等来了.hack//绝对包围vol.4，经过了漫长的等待BANDAI真的没有令我失望，vol4比起前三作在各方面又有了不小的提高。本游戏的最大卖点就是虚拟了一个网络游戏的环境，让人在单机上着实体会到了网络游戏的诸多乐趣。

游戏的画面整体来说非常不错，但是战斗时的视角问题依然没有解决，并且主视角到现在我也不知道有什么用途……—_—b。游戏定位是A·RPG，所以玩家在游戏过程中操作不会感觉特别的困难，比较容易上手。本作敌人的种类与前几作相比并无太大的变化，只不过往往一出现的时候总是N多的属性一起出来，这就要求玩家在战斗中注意力一定要集中，随时更换自己的攻击属性来使之克敌。迷宫的随机性使本作有一种玩不完的感觉，大大地增加了游戏的耐玩度。

角色：8	操作性：7
画面：7.5	创意：8.5
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：8
游戏时间：20小时	

新同伴的加入使每次战斗前对于同伴的选择性更大，但也需要付出更多的装备来换取同伴对你的好感。

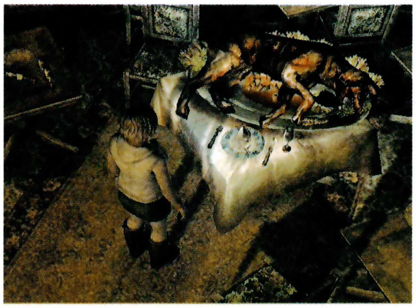
不过不管怎样，BANDAI还是给了我们一个完美的结局，感动！！

——石家庄　张杰

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 寂静岭3

厂商：KONAMI　类型：AVG　媒体：DVD-ROM



在大部分玩家都无福消受生化的情况下，原本就很强的寂静岭顺理成章地成为了当今最恐怖的AVG。画面方面可以说已经达到了PS2顶点，再度证明不在机能强弱，关键要看是谁来做的真理。不但前作人物胳膊与身体脱节的情况在本作中一去不复返，而且此次人物面部刻化非常细腻。制作人用心良苦的把女主角做成一个不怎么漂亮的女生，她脸上的斑点和通红的眼圈看了能吓死你。

谜题方面不知是否出于体贴玩家考虑，变态程度有所下降。提示仍然是多以寓言形式出现，有些挺巧妙的。但一般稍微用心思考一下都能自行解决，挑战性稍显不足。本作惊吓性场景设计得很不错，其中比较具有代表性的有地铁里的丧犬。

暴力，血腥，心理恐怖，变态。一个充满铁锈和血迹的世界，对玩家胃液及肾上腺的巨大考验啊。得，适可而止吧，关机后记得提醒自己这是在玩游戏。18岁以下人士暂时别玩，没好处。

——南昌　严俊

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：8
音乐：10	移植度：——
情节：10	总评价：9
游戏时间：不明	

GBA HUNTER X HUNTER·朋友大作战

厂商：KONAMI　类型：RPG　媒体：卡带



《HUNTER X HUNTER》来自漫画，不仅人设精彩，性格鲜明，就是剧情也颇有峰回路转，柳暗花明之效。在日本，这样一部优秀的漫画是没有理由不被改编成游戏的。

游戏的剧情是完全原创的，所以即使是对原著漫画了如指掌的FANS，也能游戏中得到新的乐趣，但与原著相比，本作的剧情就显得单薄而且缺乏吸引力了，好在漫画中的人物都大部分出现在了游戏中，令人非常地感动。

由于采用了128M的卡带，本作得以顺利实现了“真人发音”。“真人发音”？没错！游戏中的每个人物都由动画中的原配声优加以配音，这显示出了游戏制作厂商的诚意。在游戏中，与远方朋友的交流是通过信件来完成的，而信件的内容也会由真人朗读出来；另外，游戏中玩家还可以自己编写曲谱，而曲谱也可以选择由谁来演唱，这也是由真人发音来完成。怎么样，看到这里你该心动了吧！毕竟，GBA上真人发音的游戏还寥寥无几呢！

由于本作剧情原创，所以即使对漫画不感冒的玩家也能很快融入其中，推荐！

——吉林　沈培峰

角色：9	操作性：8
画面：8	创意：10
音乐：7	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：不明	

GC 塞尔达传说·时之笛里

厂商：NINTENDO　类型：ARPG　媒体：DVD-ROM



不知中国有多少玩家到手了这款时之洋笛的GC版，至少任天堂这种特典超值的做法令当年许多与N64失之交臂的玩家了却了心愿。

虽然GC版仅仅是完完全全地模拟出当年的时之笛，平心而论，1998年时能玩到这样的作品，FAMITSU的满分的确没有白给。

在LIGHT-USER眼中，时之笛的画面要多简陋有多简陋，但对于HARD-USER来说，这确实是实实在在的存在感，以及任天堂的乐趣和解谜的快感。在许多迷宫中，谜题的设置是一环扣一环，而且允许玩家进行各种不同的尝试。此外地形设计得非常巧妙，当你来回穿梭在迷宫间常会发出“原来是这样”的感叹。BOSS更是经常给人意外的恐惧感，那种游戏时的感觉实在很好。

许多小细节上任天堂也是用尽心思，抓鸡、搬墓碑……随时都有意外的惊喜。值得一提的是，任天堂在时之笛中导入了4D的时间概念，虽然不是很能引发软件革命，但对于任天堂这种勇于创新的精神，我们还是不得不致以深深的敬意！了不起的游戏，了不起的满分！

——吉林　刘赢征

角色：9	操作性：9.5
画面：8.5	创意：10
音乐：10	移植度：10
情节：10	总评价：9.5
游戏时间：无穷	

GBA 仓鼠太郎4·虹色大行进

厂商：NINTENDO　类型：AVG　媒体：卡带



我对本作的第一印象是：靠傍卡通混饭吃的超幼齿游戏。可是在上手15分钟后，我发现自己对这款游戏已经欲罢不能了。

这款AVG游戏最吸引人的卖点有三个。一、如果说《瓦里奥制造》是小游戏集合的王者，那么本作绝对可以算得上是王后。本作中的迷你游戏不仅非常有趣，而且耐玩，像调颜色、跳格子、钉钉子和炒瓜子这样看似平常的高难度游戏都能把你忙得不亦乐乎！更难得的是，制作者把它们很自然地融进了游戏的整体当中，不但在故事情节上未给人以生硬和突兀的感觉，反而增强了游戏整体的趣味性。二、在游戏中可收集多达451种印章，用它们相互搭配可制成漂亮的信纸，就连我一个满脸胡子的死党都很痴迷于此（为了讨好他的GF），何况是那些可爱的MM呢？三、我没什么艺术细胞，不过相信喜欢涂鸦模式的人决非少数。在此三点的基础上再加上可爱的人（鼠）设，本作荣登日本游戏双周销售榜首也就不足为奇了。

如果你是女生，快来玩本作。如果你是男生，快把本作推荐给你的GF，不过，小心她从此没时间理你哦！

——哈尔滨　Robin

角色：8.5	操作性：9
画面：8	创意：9
音乐：7	移植度：——
情节：6.5	总评价：8
游戏时间：30小时以上	

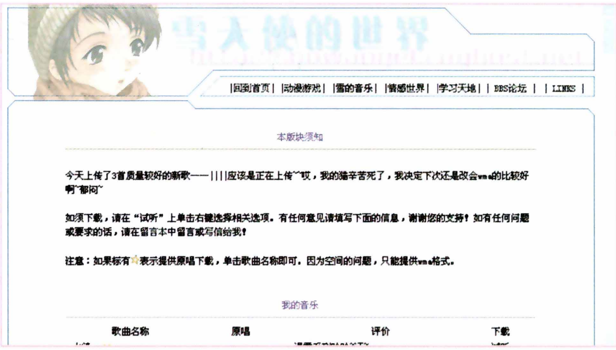
如诗之音，歌般人生

——一位ACG女孩的自述

星尘大海君的交代状：在2003年6月一个加班的夜晚，原以为一天的生活将会以疲惫的常规状态结束，这个时候传来动感新势力部门SITH君的鬼哭狼嚎声，原来他访问了一个叫作“雪天使的世界”的网页，在这里有大量极为动听的动漫歌曲试听，而它们的共同演唱者就是本文的作者——雪村真琴小姐。让我们来看看作为一位优秀的ACG女孩，她的歌曲演唱历程吧。

自从迷上了日本的动画，学唱动画中的OP和ED，已经是生活中不可缺少的部分了。以前，喜欢一回家，就躲进自己房间，打开录音机，放自己喜欢的动漫音乐磁带。现在有了电脑，开机以后必然是打开WINAMP，戴上耳机。

我一直都觉得，能唱自己喜欢的歌是一种幸福的事。因为那时动漫歌曲的伴奏很难找的，听着这么好听的歌，却只能跟着原声唱，想象着自己在舞台上唱着这首歌，感觉是多幸福啊！后来，自从有了网络，我开始寻找伴奏，也有一些小小的成果，不过那时也只是喜欢自娱自乐，从没想过要把自己唱的东西录下来，再放到网上给别人听。



去年的某一天，不知道为什么突然兴致上来了，录了一首歌，也就是龙战士3的主题歌，听了一遍，感觉还不错啊，效果不是很差。于是，就压成wma格式的，发给网友看评价如何。但是网友听了后很惊讶地说：“这个真的是你唱的吗？”于是就真的开始录起歌来。不过当时只是纯粹的搞恶而已，我一直在叮嘱那位网友，不要把我的歌给别人听，因为歌词是自己边听边记的，正确率一定是有待考证的，网上日文的高手实在太多了，如果被听到的话真丢人死了。所以，并没有想把自己的歌公开的意思。

后来有一天，在网吧里无意发现一个网站，里面放着站长的歌，我就DOWN下来听了一下，太惊讶了，这真的是她唱的吗？听起来就和原唱一样啊！于是加了她的QQ聊了几句，也开始有把歌放网上的想法了。于是，自己做了网站，找了个免费空间，开始操办起来。当时去自己网站的人几乎都是自己认识的，很少会有外人进去。大家都在想着怎么让网站的人气提高，就开始宣传起来。后来就认识了很多朋友，他们都很热心，很帮忙，告诉我怎么提高录音的效果，一直支持着我，直到现在也一如既往。



出于一个偶然的机会，一个网友推荐我唱他写的歌词，也就是中文版的《素敌だね》。一开始并没怎么看好这首歌，因为速度太慢了，不是很喜欢。但也不知道为什么唱出来以后会传的那么远，很多人认识了我，呵呵。

最近处于某些压力下，唱歌的状态一直都不好，然后也没有录出感觉比较好的歌，所以唱歌的热情也大大下降了。后来朋友对我说：“你是为什么唱歌？不是因为喜欢而唱歌的吗？所以只要高兴就好了。”我想，是啊，我不是为了唱歌而唱歌，是为了喜欢而唱歌，为了找到共鸣而唱歌的，这个才是我唱歌的目的。所以在以后的日子里，我会放松心情，努力调整到最好的状态，唱歌给大家听的！

文/雪村真琴

欢迎大家访问“雪天使的世界”在这里你将找到一个正在成长的梦想！



卡缪　游戏角色绝对通缉令

这一次的通缉令本来想要写八神的（难道仍然是可怕的副主角的宿命吗……），但是前一段时间看到BBS里争论卡缪和阿姆罗谁是最强的NT，所以作战计划临时更改。

Zeta被人认为是正统高达史上最阴暗的一作。原因除了Zeta几乎全员全灭的骇人结局之外，就是主角卡缪别扭的性格了。任性、早熟，以及人格分裂倾向可以说是他的特点。

卡缪的登场，就几乎注定了他的悲剧性收场。纵观富野系高达历史，一直有相对成熟的人在引导着NT主角，Zeta中却不完全是。固然有很多成人在卡缪身边对他进行着指引；但是给他更多的，却是强迫他去做那些大人自己不愿意做而逃避了的事情。大人们厌恶他们自己所厌恶的东西，就把它强加给孩子，而孩子是没有能力逃避的（或者说，强迫性的战争在高达历史上不少见，但Zeta的程度最为严重）……在他眼中，战争、杀戮、谎言、背叛、腐败，这些就是所谓的“大人们”干的事情。他厌恶这些事，想要成为没有这些缺点的大人；但是又不可避免地走上了成为普通大人的道路。丧失亲人和战友的悲痛，西罗克临死给予的恐惧感受一起化作巨大的压力，最终使他精神崩溃。从这一点看来，卡缪的经历反而更接近自闭男真治。

卡缪的这种性格所导致的机师能力的强大，是很多人认为其NT能力超越阿姆罗的重要原因。但是说起两人究竟谁是最强的NT，实在是没有定论。阿姆罗（包括夏亚）的特点可以说是博爱（寒！）；而卡缪的NT能力，更多地体现在了“攻击性”上。这和高达系列的NT定义有关系。0079中的NT是使人类整体进化的动力，而Zeta及以后的续作中，NT却成了战争的发起者，这和0079中的主题是根本性背离的。我们或许可以用“商业化”来解释从Zeta开始的风格变化，不过既然两者的基础不同，也就没有比较的必要了。

文/白い亡灵　协力/新一

超级机器人大战文化漫谈系列·贰·认识隼

上回我们说了《第2次超级机器人大战α》中Real系男主角阿拉德（アラド）的座机“百舌”是什么鸟，今天我们就来看看其女友塞奥拉（ゼオラ）的座机“隼”。

隼不是特指某种鸟，而是一类鸟的统称。作为猛禽，按照生物学的分类，在鸟纲（门纲目科属种，学过中学《生物》的就该记得吧？）下，有隼形目（Order Falconiformes），共298种。生物学对它们的描述为：“这类鸟体形一般较大，常雌大于雄。上嘴弯曲成钩状，嘴基具蜡膜。翼大而善飞，脚强大有力，趾有锐利的钩爪，以嘴爪撕裂捕获物。性凶猛，肉食性，捕食其它鸟类和鼠、兔、蛇等，或食腐肉。翼发达，善疾飞及翱翔。视觉敏锐，体力大。白昼活动。雏鸟晚成性。雌鸟较雄鸟大。”像鹰、雕、鹫、鸶、鹞、隼等依靠绝佳的视力在白天猎捕食物的猛禽，在分类学上都属于隼形目。除此以外，能称为“猛禽”的就只有猫头鹰这种夜行鸟了，它们属于鸮形目。



↑这就是快灭绝的一种隼

在隼形目下，另有隼科（Family Falconidae），这是更准确一些的“隼”。这里，就把鹰、鹫等等排除在外了。全世界隼科的成员共有61种，又细分为卡拉鹰（Caracaras）、林隼（Forest-falcons）以及小隼（Falconets）、隼（Falcons）这2大类。卡拉鹰、林隼共16种，分布于新热带地区；小隼、隼共45种，在全世界都有分布。常见的隼形目、隼科、隼属鸟类有猎隼、红隼等。

从上面的分类与数字可以看出，“隼”的概念可大可小，不过总的说来，提到隼，大家就都会想到体态优雅、在高空展翅翱翔的猛禽。在海湾国家，人们就酷爱猎隼，他们捕隼、驯隼、放隼捕猎。不过这也导致这种高贵的鸟在地球上已经越来越少了，许多种类都已经名列濒危动物名单，我国更是将所有种类的猛禽均为保护动物，因此我们还需提高保护意识（不过爱好机战的人一般都是心地善良的人，我相信）。

作为塞奥拉（ゼオラ）的座机，绰号“隼”的ビルトファルケン（看到falcon的词根了吧？隼喔！）身上有不少“白骑士”的影子。先不说可变翼、装备的集束导弹像白骑士，那柄可以同时发射实弹、光束弹的奥克斯坦枪，就和白骑士的奥克斯坦炮脱不了干系（据说名字的来源是中世纪的一种枪，那就是来源相同了）。不过，当与百舌一起使出“Twin Bird Strike”时，我感动得要哭了，比翼双飞的鸟，一个灵巧一个凶猛，真是完美的组合啊！

隼（高火力型）



文/机战世界　Amuro Zhou

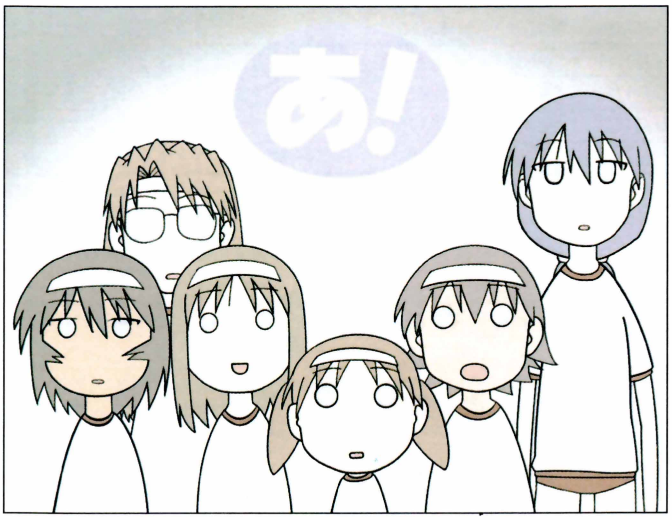
起哄

以前看体育节目的时候，经常可以听到“更快、更高、更强”这句话。后来不知道为什么，这话就不怎么提了，而代之以“重在参与”。再后来体育也产业化了，类似的口号就没再出现过。“重在参与”这四个字倒是保留了下来，只不过成了生活中的一句玩笑话：“重在搀和”。

“搀和”，也就是凑热闹的意思。扩展一下的话，也可以理解褒义的站脚助威、推波助澜，或者贬义的溜须拍马、起哄架秧子。历史上这样的人或事一直没断过档，不过最近几个月来，似乎有膨胀性增长的趋势，而且几乎肯定是急性的。国外那些趁着打仗，跟屁虫般摇旗呐喊的小国家就不说了。国内那些趁着危机，倒卖口罩发国难财的蛀虫也不提。这些都不是咱们能管的事，咱只说游戏的事好了。

先是在好几个月之前蹦出来的什么“国产主机”事件。听到消息时的第一反应是三个字：好家伙（该句请用胶东话读）！看看那些激励人心的豪言壮语，我真是感动得……鸡皮疙瘩都出来了。这种事给人的联想不是主席的著名诗词“欲与天公试比高”，当然也不是占山的土寇们常说的“天老大，我老二”，而是“天老二，我老大”。不过老天还真是有眼，这老二没当成。引用相声“宇宙香烟”里的台词，“这个牌子臭咧”（该句请用唐山话读）。

香烟的牌子刚臭，日本经典机器人动画又来了。哦，我说的是那台已经付诸发售的、真正的国产主机：手柄、手柄端口、主机外形、颜色、名称、标志、兼容性……无一不是似曾相识。这不是机器人动画里的“合体变形”又是什么？听说在北京只有少数善良无知的小朋友们上当了，这还好。若是真有已经懂事、已经不用大人给擦鼻涕、已经不看蓝猫、已经不看即使在南极也只穿内裤的小P孩的人去买，我等还是快闪的好。否则……引用动画“阿拉蕾”里千兵卫看见超人时的台词：“快跑！会传染上白痴的”（该句请用普通话读）。



不过这等无良厂商再多，也不会超过一个加强连，真正可怕的还要算是单兵作战的人海战术。咱“电软”上以前就有人说过：“世嘉迷越来越多，还有跟着瞎凑热闹的”，这话在理，也正代表了相当一部分人的心态。只买过盗版PC版樱1就口称“我是‘**樱花大战**’迷”的，绝不止一个两个独立师吧……

从前微软甚至索尼刚刚加入游戏界的时候，不少人嘲笑它们是起哄，这其中也包括笔者在内，不过现在它们用自己的实际行动打消了人们的顾虑。可是我们这里，我们自己呢？

文/白い亡灵

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation
Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：大家最近都在玩什么？天语感觉没啥好游戏，厂商水平所限，游戏每况愈下，炒作蒸蒸日上。虽然这不能算错，但失望的还是玩家。最近脑子里总是浮现打"阳光玛莉"的美妙场面，还是任天堂好啊！

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
7月3日	★ 蚊·到夏威夷去	蚊 LET's GO HAWAI	ACT	SCE
7月3日	流行音乐8	POPMUSIC8	ACT	KONAMI
7月3日	寂静岭3	SILENT HILL3	AVG	KONAMI
7月3日	胜负师传说哲也2 玄人顶上决战	胜负师传说哲也2 玄人顶上决战	ETC	ATHENA
7月10日	饿鬼	Hungry Ghosts（拟似死后世界体感AVG）	AVG	SCE
7月10日	剑豪2 PS2theBEST	剑豪2 PS2theBEST	ACT	元气
7月10日	卡片召唤师2 PS2theBEST	カルドセプト セカンド エキスパンション	TAB	SEGA
7月10日	Rez PS2 the Best	Rez PlayStation 2 the Best	STG	SEGA
7月10日	Q版赛车2 PS2theBEST	THE BEST タカラモノ チョロQHG2	RAC	TAKARA
7月10日	RATCHET & CLANK PS2theBEST	ラチェット&クランク PS2 the Best	ACT	SCE
7月10日	炎打！棒球巨人之星	スロッターUPコア 炎打!巨人の星	柏青哥	株式会社ドラス
7月17日	MARGINAI	マージ ～あの时の远い约束を～（通常版）	AVG	ZERO
7月17日	★ 真人影像第一辑	バーチャル·ビュー R.C.T エイゾウプレイ	真人影像	PONYCANYON
7月17日	★ 真人影像第二辑	バーチャル·ビュー MEGUMI エイゾウプレイ	真人影像	PONYCANYON
7月17日	★ 真人影像第三辑	バーチャル·ビュー 根本はるみ エイゾウプレイ	真人影像	PONYCANYON
7月17日	基诺之旅·美丽的世界	キノの旅 —the Beautiful World—	AVG	MEDIAWORKS
7月17日	F1大赛	キャリアチャレンジ	SPG	EA
7月17日	实况力量棒球10	实况パワフルプロ野球10	SPG	KONAMI
7月17日	炸弹人2游戏史上最大公园	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク	ETC	HUDSON
7月17日	★ 新最佳职业棒球	新ベストプレープロ野球	SLG	EnterBrain
7月17日	★ 洛克人X7	ROCKMAN X7	ACT	CAPCOM
7月24日	夏日真爱故事	True Love Story Summer Days, and yet	SLG	EnterBrain
7月24日	EVE限定版（含DVD）	EVE burst error PLUS 限定版DVD—BOX	AVG	GameVillage
7月24日	廉价系列之恋爱恐怖冒险	SIMPLE2000シリーズ Vol.34 THE恋爱アドベンチャー～漂流少女～	AVG	D3
7月24日	廉价系列之杰特考思特	SIMPLE2000シリーズ Vol.33 THE ジェットコースター	SLG	D3
7月24日	SOCOM:U.S.NAVY SEALs	SOCOM:U.S.NAVY SEALs	ACT	SCE
7月24日	★ 首都高BATTLE01	首都高BATTLE01	RAC	GENKI
7月31日	太空侵略者	スペースインベーダーアニバーサリー	STG	TAITO
7月31日	樱花雪月华	SAKURA～雪月华～（通常版）	AVG	ZERO
7月31日	罪恶工具XX	GUILTY GEAR XX #RELOAD ～THE MIDNIGHT CARNIVAL～	FTG	SAMMY
7月31日	★ 恶代官2·妄想传	恶代官2·妄想传	SLG	D3
7月31日	★ 机动战士高达SEED	机动战士GUNDAM SEED	STG	BANDAI
7月31日	魔界转生	魔界转生	ACT	D3
7月	极落雀PREMIUM	极落雀PREMIUM	PUZ	DIGICUBE
8月7日	SUMON NIGHT3	サモンナイト3	SLG	BANPRESTO
8月7日	全明星摔跤3	オールスター·プロレスリングIII	SPG	SquareEnix
8月7日	Q版职业棒球	ガチンコプロ野球	SPG	NOW Pro
8月7日	★ WE7	ワールドサッカー ウイニングイレブン7	SPG	KONAMI
8月14日	怪物农场4	モンスターファーム4	SLG	TECMO
8月21日	眼镜蛇5	サイドワインダー V	SLG	ASMIK
8月21日	★ 眼镜蛇5（限定版）	サイドワインダー V（限定版）	SLG	ASMIK
9月4日	新最佳职业棒球	新ベストプレープロ野球	SPG	EnterBrain
9月11日	激斗职业棒球	激　プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球	SPG	SEGA

XBOX				
7月17日	魔牙灵MAGATAMA	魔牙灵MAGATAMA	未定	M$
7月17日	湖王	レイクマスターズ	钓鱼	CAPCOM
7月17日	血腥咆哮	BLOODY ROAR extreme	FTG	HUDSON
7月17日	★摩托GP ONLINE挑战版	MotoGP URT2 Online Challenge	RAC	M$
8月	★城市疯狂3	Midtown Madness3	RAC	M$
9月25日	幽灵侦察	GHOST RECONS	ACT	M$
今春	忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
今春	★战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
今夏	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
今冬	★索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	残酷的力量	Brute Force	ACT	Digital Anvil
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场の出前持	战场の出前持	ETC	M$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空：复仇高速路	CRIMSON SKIES：HI ROAD TO REVENGE	STG	M$
2003年	真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー ライブオンライン	MMO	M$
2004年	寓言	Fable(暂名)	未明	M$
未定	★城市赛车	Project Gotham Racing2	RAC	M$
未定	被攻击的王国2	キングダムアンダーファイアII	未明	パンタグラム
未定	★光环2	HALO2(ヘイロ 2)	FPS	M$
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M$

NINTENDO GAMECUBE				
6月26日	幻侠乔伊	Viewtiful Joe	ACT	CAPCOM
6月27日	动物之森e+	どうぶつの森e+	未明	任天堂
7月3日	卡普空美版赛车	auto modellista U.S.-tuned	RAC	CAPCOM
7月10日	CUBIC立方公路跑者	キュービック ロードランナー	未明	HUDSON
7月10日	星际战士	スターソルジャー	未明	HUDSON
7月10日	V拉力3	V-RALLY3	RAC	INFOGRAMES
7月11日	★卡比之星	カービィのエアライド	未明	任天堂
7月17日	实况力量棒球10	实况「パワフルプロ野球10	SPG	KONAMI
7月17日	チャリンコ英雄	チャリンコヒーロー	未明	Banpresto
7月11日	满不在乎若无其事之王DX	ケロケロキングDX	未明	HUDSON
7月18日	机器猫·大家一起游泳吧·迷你园	ドラえもん みんなで游ぼう！ミニドランド	ETC	EPOCH
7月18日	鲁邦三世·消失在大海的秘宝	ルパン三世－海に消えた秘宝－	AVG	ASMIK
7月24日	目标：大富豪人生	MONOPOLY～目指せ！大富豪人生！～	PUZ	TOMY
7月25日	★F-ZERO GC	F-ZERO GC	RAC	任天堂
8月7日	生化之维罗尼卡	BIOHAZARD-CODE：Veronica-完全版	AVG	CAPCOM
8月8日	驱龙少年	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	未明	BANDAI
未定	★最终幻想·水晶之轮	ファイナルファンタジー·クリスタル クロニクル	RPG	任天堂

GAMEBOY ADVANCE				
7月3日	★光明之魂2	シャイニング·ソウル2	RPG	SEGA
7月4日	哈欠妖怪	ハチエモン	ACT	NAMCO
7月11日	超级玛莉A4	スーパーマリオアドバンス4	ACT	任天堂
7月11日	仓鼠天堂	ハムスターパラダイス ピュアハート	AVG	ATLUS
7月17日	Croquette·BANK与VAN女王	コロッケ！2暗のバンクとバン女王！	未明	KONAMI
7月17日	我们的太阳	ボクらの太阳	A·RPG	KONAMI
7月17日	★索尼克弹珠台聚会	ソニックピンボールパーティ	TAB	SEGA
7月17日	METALMAX回归2	メタルマックスリターズ改	RPG	NOW
7月25日	顶级拉力	トップギア·ラリー	RAC	KOTOBUKI
7月25日	★真·女神转生 智力版	真·女神转生デビルチルドレン－パズルdeコール！	PUZ	CultureBrain
7月25日	小猫小狗动物医院～动物医生育成游戏	わんにゃん动物病院～动物のお医者さん育成ゲーム～	SLG	TDK
8月1日	★幻想传说	テイルズ オブ ファンタジア	RPG	NAMCO
8月7日	双魔	DUAL MASTERS	未明	TAKARA
8月8日	★超级机器人对战D	スーパーロボット对战D	FTG	Banpresto

向龙哥敬礼：请问DOA如何修改？是否需要工具？最好教大家一下。（吉林 吕鸥）

龙哥答：这个我们不知道。

龙哥热线

xtt13★41

从国外拖来了ROBOCOP系列的DVDRIP。天语发现经典无论什么时候拿出来，总是感人。1987年的作品，现在都难超越……NES版ROM重温预备中？

本期龙哥提示情报：从现在开始期待PSP

●天师您好，连着3期没看见您的评论，不知是为什么。我很喜欢您对游戏的评论，像您对于《机战》，《DQ》等的评论我认为都非常好。初看略显夸张，可我知道您是要表达什么。其实要是我写的话估计也会写成那个样子，希望您早日回到“电软四人组”中来。还有“电击收藏”中的编辑评论您怎么没参加？您还不评一次？

▲首先我忘了拷贝您的名字和地址，先说一声对不起。然后我还要说一声“对不起”，我拒绝您的建议。我的评论，是发自内心的，我感觉我写得很好。至于是否被认可，有多少人认可，我都不在意。我必须要说实话，而不是装样子。现在我之所以不玩游戏，是因为我是伪非LIGHT USER。我欲“伪非明志”——不去碰那些我不喜欢的游戏。不过请你放心，有朝一日属于我的游戏登场了，就算他们不让我评，我也会在这里评论的。当然，现在我不去评论游戏完全是自愿的，把机会留给其他人，顺便还能挣点稿费，何乐不为？你像我还有宇部、PERFECT、木木，大家都不评，就是这个道理。我们要“明志”。

●天师在吗？求助一下，最近我买了港版V1.1的XBOX机器，直读为图便宜直接刷了BIOS，没加那个开关。当时Boss留下一句话：其实你要打定主意不用Live，就刷BIOS得了，省钱。现在看了一段《真梦生活On Line》的宣传，后悔了。刷了BIOS后还能不能刷回去？我还能不能上Live？

还有，据说现在有一款D9的XB游戏，不知是什么？这款游戏没有D版，是不是直读不成熟的原因？请指教。^ ^

▲对不起，你的地址我收信时也忘了粘了。这个问题，我来冒昧回答，我觉得，能刷过来，就肯定能刷过去。我已经给玉米留言，让他看到QQ后赶快用手机给我发短信，我再帮你回答。D9的XB游戏？当然可以玩，PS2能玩D9，XBOX为什么不能？

玉米短信：据我所知有一款是“MGS2 实体”XB直读没有读不出D9盘这么一说。

●天师：你好！

小弟我第一次往“家”里写信。前几天，我不小心把我心爱的GBA摔了一下后，再开机时屏幕出现一条宽度为2厘米的白屏，玩游戏时也一样（其他都正常）。这样可修否？如可修，那需要多少钱？（骆文萃）

▲是蒙子坏了，还是里面的屏幕坏了？如果是前者，我正好要介绍一个水晶镜面，这是圣嘉的镜面，目前假冒者非常多，你看我的银色GBASP，就换上了镜面。效果还可以吧？哈哈哈，这个圣嘉镜面你摔几次都不一定摔得破呢！！不信？那我下次拍成影像给你看！哈哈哈，保证看得你大吃一惊！这次因为使劲往地上掼，给弄碎了一个镜面，结果拍出来就没放到电击里。下次两米高自由落体，我想再拍一次，一定要看看这个。注意，大家给GBASP换镜面时，一定要拆开GBA，才能换上水晶镜面——如果是普版GBA，就直接撬下来原装镜面再换上就行了。圣嘉水晶镜面背面自带强力胶的。

这次的水晶镜面，是由本部特约作者，准编辑“星川明人”协力拍摄，没想到给砕了，把我俩给笑坏了——笑翻了。不过我必须声明，这之前，同一块镜片已经被我给大家试验了四五次了，都是从两米往下摔——只是实拍时为了震撼，才用力往下砸的。

遗憾的是，如果是里面的板坏了，我就无能为力了。

●龙哥，Hello，我的物理学的不太好，小小的问题麻烦你。NGC要求电压是12V，我的220变110V电源（50W）构造简单，质量不好，原装电源插上后出来电压我量了一下是19V。不知道用这种电压游戏是否对主机有伤害？比如说会烧断主机内的保险丝什么的？望回答。

曾嘉炜

<bow7800@yahoo.com.cn>

▲介哪行切！换一个好电源吧还是。你这样高电压玩NGC可能会损害主机内部电路的。不过，NGC是外部电源，你也不必太担心了。要烧也是烧电源盒。

●龙哥：我不算是个游戏迷，我最爱的是PC游戏，现在的pc可以说一星期就有个新游戏问世，忙死我了。可最近朋友在玩GBA我也好奇，就下了个GBA模拟器（VisualBoyAdvance version 1.4）玩的比较过瘾。以前我只专一于PC，现在我对其他（FC，PS，PS2，DC等等）也开始感兴趣了，可是在我用这个GBA模拟器时逐渐发现N个问题想请教，①这个模拟器是中国人做的吗？②GBA是如何通讯的？（听说用线）③请问这个GBA模拟器是否可以实现PC的单机通讯？④如果能单机通讯请问步骤是什么？⑤如果不能请问可否告诉我原作者的邮箱呢？先问5个吧！

我在玩口袋水晶时发现的这个难题，我当时有4个记录，每个记录里都有20多只怪物不同，很想通讯到一个记录里，我尝试同时开两个模拟器每个都进入游戏里怪物通讯的画面同时通讯就是不行，所以我就给你发了个伊妹儿请求帮助（我是第一次看电软，里边好多玩家，自叹来晚了，早认识你们多好啊！）。

谢谢！

天津的，cloneshadow

▲1、好像不是。2、我建议你先观察一下GBA的外开形。3、不明白。4、不知道。5、不可能。6、看来你无甚游戏经验，需要多买电软看，参考一下。



如果你是FF的拥趸，你一定不会对召唤兽陌生的。这次介绍SQUARE ENIX公司今年发行的以《最终幻想》召唤兽为角色的小型雕像的第三代，包括Ⅷ、Ⅸ、Ⅹ、Ⅺ、Ⅹ-2代中出现的知名角色，一套9款加上隐藏款（RIKKU SPECIAL DRESS）共10款。虽然它们的体积不是很大，但无论上色还是本身的形象设计在忠实原作的基础上也将每个角色的特点刻画得淋漓尽致，相信会在玩家中掀起一股FF召唤兽的旋风热潮！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供（010-65282550）

www.how-2-play.com

●尊敬的编辑：有件事情想问一下，今年5，6合期中刊登的marioA3的攻略，为什么只有一部分呢？看起来不像是完的样子啊。那个写的挺详细的说，所以希望可以看到下文（我好接着玩啊）。等了几期都不见影子。为什么不继续登了呢？麻烦给个说法吧。（铁杆读者：piglet　2003.5.9）

▲稿子还在我这里，也可以再刊登，但是刊登与否，要服从大局，目前我们以“主流”游戏的攻略为主，而且这款游戏，自己挑战一下乐趣是比较大的，还没有难到那种“必须看攻略”的地步。这游戏我爆机了，如果你有什么问题，可以具体问，我能够圆满解答。

●发件人：设定
发送时间：6-29 13:08:31
主题：帮帮忙－求款GGB。

能帮忙找款吗？全新二手无所谓，成色好就行，日版机能读的。：）
昨儿晚上还梦见玩GGB了……:D

▲正版也许并非遥不可及。天语的全新GGB已经出手，卖给了一个长春的朋友，据说他要来北京电影学院求学了，还说要和GGB达人LIUCHEN找天语来玩儿。我推荐GGB总是被人误解，但底下一群爱好者才是核心。我已经建议“设定”从日本带，实在不行我也可以托人从日本寄，对于一些游戏，如果不买正版真的是对不起厂家也对不起自己。记得有一次天语提到“黄金太阳”后马上遭到攻击，可右图还是正版卡呢。

GBASP只要安装调光IC，就可以实现屏幕背光强度的三级可调，方法是SLECT＋A或SLECT+B。



超级水晶镜面＋GBASP调光IC＋XG2?



上图中的GBA已经被换了镜面。请注意左图，要拧下螺丝，拆开SP方可换上。不过，如果你是老版GBA，则只需强行撬走原装镜面再把这个水晶镜面给粘在上面即可。《掌机迷》官方指定赞助商之一，圣嘉公司的镜面屡遭假冒，大家一定要认准“禁摔又禁拽”的真正水晶镜面，下期电击争取演示一下。

上图中还有XG2LITE卡带，这盘卡带天语因为时间过于紧迫，没有来得及向大家报告详细情况（因为嘛呢，天语在安装程序时遇到一点麻烦），不过，以后XG系列还有积极的行动。届时我们会向大家介绍一下这种卡带的特色。

游戏的革命　（文：菊草叶）

网上好像有很多文章批评《电软》，说《电软》偏袒SEGA,打击SONY的作法，《电软》的这种作法是存在的（以天师为首的一帮人？笑……）

SEGA、任天堂、SONY（还有微软，差点忘了他，汗……）。我可以说，我并不特别喜欢其中某一个厂商，但我最讨厌SONY。

还记得三上真司那次揭开SONY游戏机质量差的一番话吗？SONY风采尽展，特意把机器做得不耐用，加大游戏机的出货量！但是SONY的产品却真的十分的好，甚至是日本人心中品牌的人气NO.1，为什么呢？说白了SONY是一家出色得不能再出色的公司了，它的品牌塑造、广告宣传等等，无一不是一个精明的商人的手段，它能最大刺激人们去购买SONY产品的欲望，在经济社会中，这种公司是最强的（骗SQUARE加入电影生产，再买SONY的股票，SONY太强了！）。

但为什么老有一小撮（一大帮？）人和它过不去呢？这要从中国这个社会游戏者的特殊背景来看了，由于中国政府和社会一直对电子游戏采用高压政策，使中国游戏业一直发展十分缓慢，在最早期接触游戏的人，是在家长的耳光、老师“教育”、社会“唾骂”中生存下来的！他们应该都是一群自我意识很强的人，有了想法绝不轻易改变的人，在这一部分人中，流行与时尚就很难改变他们的游戏初衷，SONY炮制的时尚加小资情调的糖衣炮弹对他们自然无效，反而因SONY出现使他们衷爱的公司气息奄奄大为不满，这就是SONY被唾骂的一个重要原因。

而且SONY的确不是什么好的游戏厂商，它不明白何谓“游戏性”。我认为，对游戏的追求，每个人都有不同的意见，但不应该出“写真集”激发男性荷尔蒙来赚钱吧？（古人云：君子爱财，取之有道。）我不敢想像一个八九岁的小孩手握SONY手柄睁大眼睛看美大波姐姐的情景。

中国经济的发展、社会的进步，现在玩游戏的人是越来越多了，后来加入的玩家有很多追求流行时尚的小资一族在其中，他们身穿“搞邦”、脚踏“特布”、嘴嚼“啃得机”，他们仅仅把游戏当成“娱乐片”来看待，但是对于先前加入游戏阵营中的老前辈来说，游戏是一种生活方式，是每个人心中的一个梦，他们将活到老，玩到老。

SONY终有一天会胜利，新旧事物的交替是不可改变的，但新的一定是对的吗？

SONY的成功将见证一个历史——游戏沦落为大众娱乐品。

注：小资，明明不喜欢喝咖啡，装出喝得很香；明明是去球场搞两脚，却要说成去“运动”；明明是奶酪，却要叫做“起司”（汗）这样的一群人。

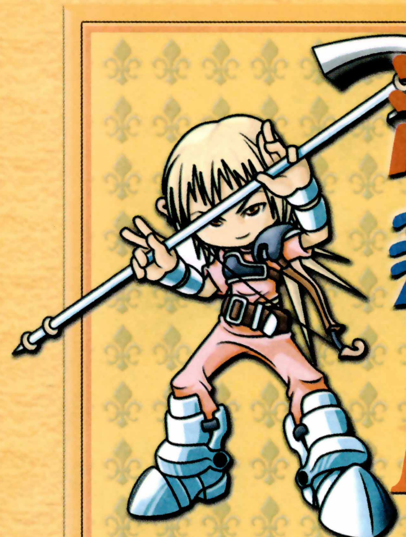
天语：可见读者有各种各样的想法，当我们一再地宣扬“主流”想法的同时，其他一些思维方式是否可以考虑？这位广西读者视点独特，刊登此信仅供参考。



←索尼S75相机的“白平衡”始终是一个“老大难”问题。

作者最后写的话

这是我第一次投稿，有什么不好的地方请多包涵，拜托。天师不能倒下啊，要挺住。一定要刊出啊，我相信你们才把稿子给你啊！



游戏新作情报 全机种

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

FORMULA ONE 2003 122
马里奥高尔夫·家族旅行 ... 123
时间危机 3 124
彩虹六号 3 125
F-ZERO GC 125
指环王·国王归来 125
山脊赛车革命 126
SOCOM·海豹突击队 126
VODOO VINCE 128
玩具军团 128

PS2 FORMULA ONE 2003

SCE	发售日未定
RAC	价格未定

F1赛车可以说是世界上最吸引人的比赛之一，在欧洲有些国家人气甚至可以和足球相提并论。但是赛车游戏的受欢迎程度却远不如GT等普通赛车。本系列其实在PS时代就已经成为了F1游戏的王者，制作小组虽不是GT的原班人马，但是无论在画面等各方面表现都很出色。该系列有官方授权，赛道和车手都按最新资料制作。

超快的速度感觉

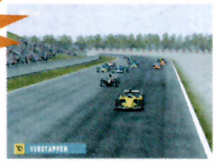
















真实车手

真实赛道

舒马赫、哈基宁、库尔特哈德，这些大牌马上就要来了！







GC 马里奥高尔夫·家族旅行

NINTENDO	2003年冬
SPG	价格未定

马里奥高尔夫的最新作又公布了大量的新图片，本次将公布一些主角的形象以及更多实际游戏中的画面。大家是不是对这个游戏已经很期待了呢？那就盼着她赶紧发售吧，然后第一时间入手。



大金刚会是最强的吗？



耀奇



我是最强的

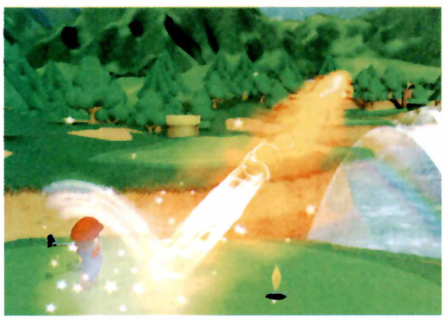


大金刚

风景秀美的球道









马里奥

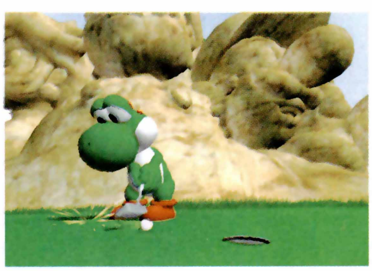


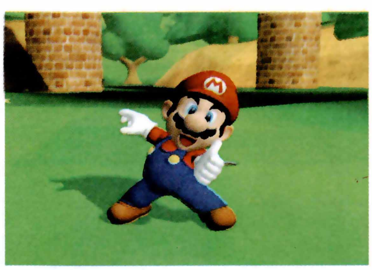


碧奇









瓦路易



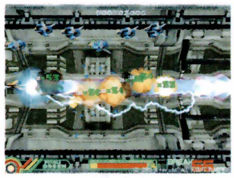
DC BORDER DOWN

G.rev　　2003秋

STG　　6800日元

在DC宣布停产两年后的今天，仍然有值得关注的游戏出现，这不能不让人感到有些惊喜。这是一款传统的横版射击游戏，和即将发售的《R · TYPE FINAL》是一个类型的游戏。在DC后期出现的《斑鸠》受到了广大玩家的一致好评，不知道本作能否取得不俗的成绩。也许当我们玩过这个游戏以后，就可以把DC永久封存起来了。

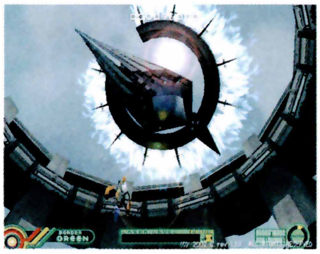






庞大的BOSS角色







PS2 忍者神龟

KONAMI　　2003秋

ACT　　价格未定

达芬奇！爱因斯坦！米开朗基罗！拉斐尔！

大家还记得FC时代的动作游戏《激龟忍者传》吗？现在，这个以四只身怀绝技的乌龟为主人公，以美国现代街道为主要舞台的游戏，现在要推出新作了。游戏使用了卡通渲染的画风，看起来还不错。

















PS2 时间危机 3

NAMCO　　发售日未定

STG　　价格未定

光枪游戏最强作

时间危机3又公布了一些新的图片，这个游戏以前在新作情报中曾多次介绍，这里就不多说了。大家就看画面吧。



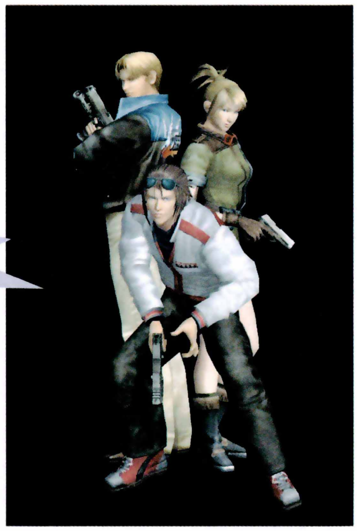






激烈的战斗
刺激的感觉



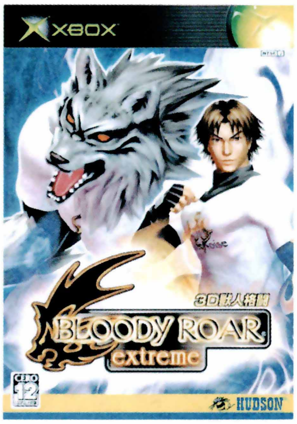


XB 血腥咆哮终极版

HUDSON　2003年7月17日
FTG　6800日元

强调画面华丽的格斗游戏即将在XBOX上推出新作。说实话，在格斗游戏十分不景气的今天，这款二流的作品前景实在是令人担忧。





→这是美版游戏的封面。

PS2 彩虹六号 3

UBI　2003秋
STG　价格未定

在欧美人气非常高的第一人称射击游戏系列现在又要推出新作了。与以往的新作有所不同的是，本作以“3”来命名，难道要摆脱靠推出资料片来生存的日子，让我们看看能有啥变化吧。



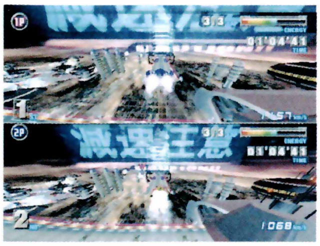


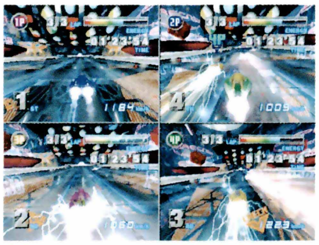


GC F-ZERO GC

NINTENDO　发售日未定
RAC　价格未定

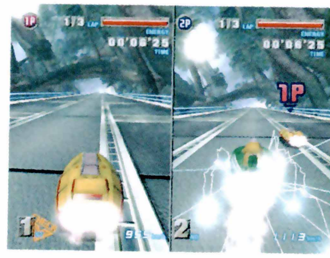
任天堂的高速赛车游戏新作又公布了大量的新图片，其中包括一些多人同时游戏的画面。但是目前还没有公布游戏的发售时间，我们还要继续等待，那就先看看游戏的最新画面吧。





体验最为惊险最为快速的赛车感觉







造型怪异的人物形象



XB 指环王·国王归来

EA　发售日未定
ACT　价格未定

前两天北京的电影院解禁，编辑们一起去看了《双塔奇兵》，虽然影院禁止开空调导致个个汗流浃背，但是看完感觉还不错。第三部定于今年年底上映，现在游戏也有了消息，可能会在电影上映一段时间后发售，大家先看看画面，说不定会找到电影的情节。











→那个穿白袍者难道是甘道夫?



PS2 虹吸战士・终级刺激

SCE 2003秋
STG 价格未定

在PS上受到广泛好评的第一人称射击游戏最新作马上就要登场了，喜欢此类游戏的朋友一定不要错过本作。

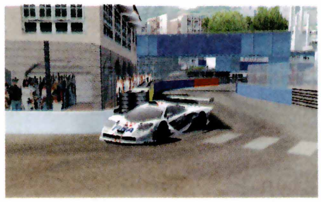
最强的特种部队
最强的射击游戏

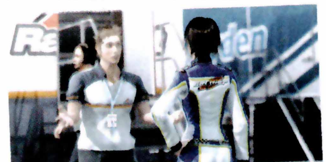


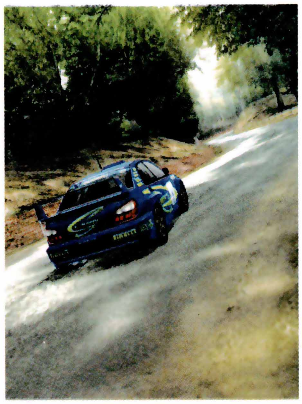
PS2 山脊赛车进化

NAMCO 2003秋
RAC 价格未定

山脊赛车最新作公布了新的画面，废话少说，快来看看吧。







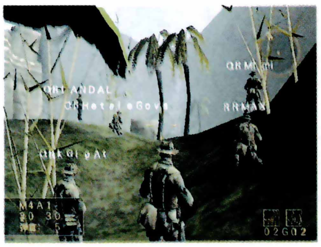
PS2 SOCOM・海豹突击队

SCE 2003年7月24日
STG 8800日元

PS2上优秀的团队射击游戏新作即将登场，本作对画面和团队的合作进行了强化，关卡数量也有所增加。但本作最大的亮点就是随游戏同时发售的USB接口麦克风和耳机，利用这个装置，玩家可以利用自己的语言向队友发出命令并指挥作战。同时由电脑控制的队友也会向你汇报情况，这种身临其境的战斗感觉你不想体验吗?

指挥战斗的耳机和麦克风

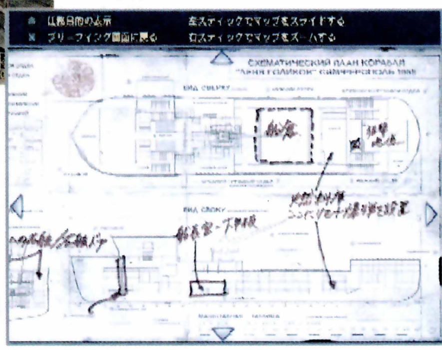








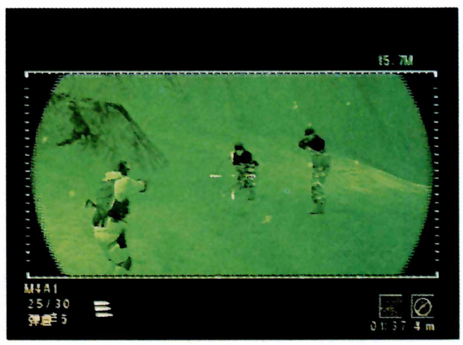








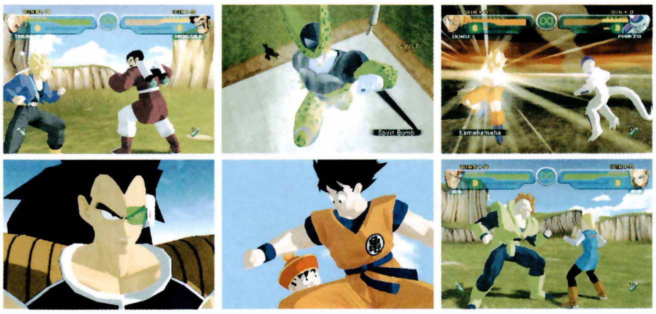




GC 龙珠Z

BANDAI　　发售日未定
FTG　　价格未定

在PS2上取得不俗销量的本作现在要移植到NGC上，从画面上看发色数提高了不少，人物边缘也显得更为光滑。不过这样的冷饭就算是炒得再香，也不会引起人们更为浓厚的兴趣。







人气动漫角色





XB 极品飞车最新作(名称待定)

EA　　发售日未定
RAC　　价格未定

曾几何时，EA的极品飞车系列也是风光一时，但以后随着GT等游戏的出现,自己最大的优势——众多世界名车的登场也丧失殆尽,现在该系列已经称不上是一流的作品。这次的新作和以往一样，仍然是奉行多平台同时发售的策略，不知道这次的全面出击能取得多大的战果，我们等待吧。



城市之间追逐竞赛

高贵华丽



体验世界名车的感觉

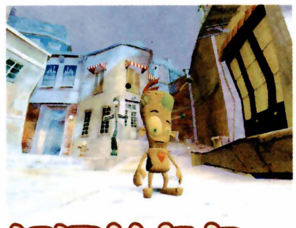
XB VODOO VINCE

微软 发售日未定
ACT 价格未定

美式搞怪风格动作游戏闪亮登场

微软最近又公布了一款新的动作游戏，这个游戏的主角是一个用破布做成的，打满补丁的家伙。不知道这种怪异的形象在美国以外的地区能否受到欢迎，只能等游戏发售后才能下定论。



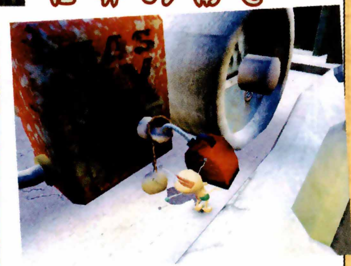


怪异的角色







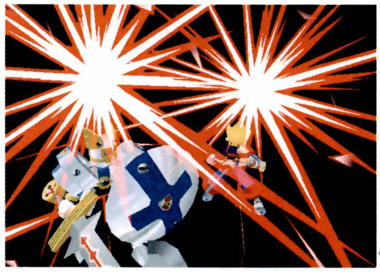


GC 玩具军团

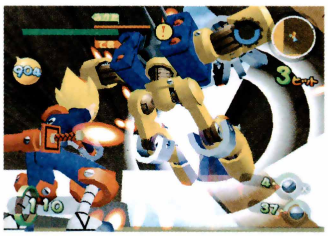
CAPCOM 发售日未定
ACT 价格未定

用玩具组成自己最强大的军队！

CAPCOM的动作游戏《玩具军团》又公布了一些新的画面，游戏详细的系统介绍大家请看电软113期上面的无双报道，这里就不浪费版面了，大家还是看看新的游戏精彩画面吧！







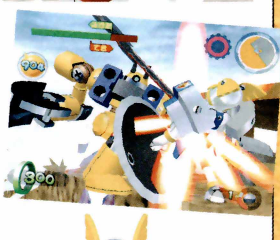


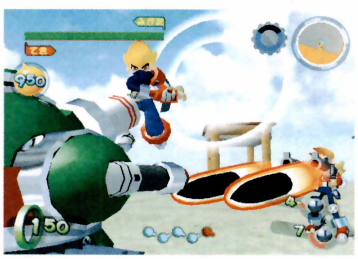


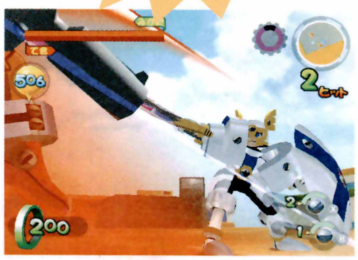


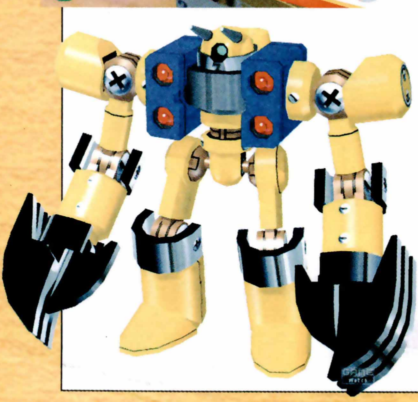
自热化
3D战斗

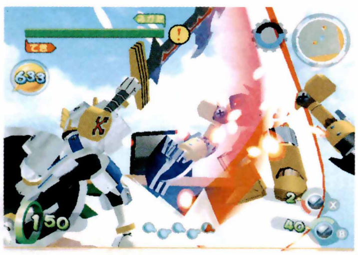

















次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技
电 软 又 郁 闷 我 ！
神秘礼品　电软自造
下期杂志　别忘揭晓
下期《电软》7月25日 不见不散

掌机迷 POCKET GAMER VOL 3

三度冲击!!



160面全彩特刊＋精美大幅海报＋VCD/CD-ROM双用光盘＋大抽奖

超值价:10元　7月15日上市



★ 超大特辑：汉化前线的英雄们(多方位关注掌机汉化游戏的现状) ★

★ 最重攻略：逆转裁判系列小说、MOTHER1+2剧情攻略、马里奥赛车研究 ★

★ 火热光盘：最新游戏影像、最新工具软件收藏、独家掌机游戏攻略影象 ★

正点内容

【攻略】怪兽之门2、高级战争2、重装机兵2改、龙珠Z2、MOTHER 1+2、逆转裁判、逆转裁判2

【游戏介绍】我们的太阳、驭龙少年、新约圣剑传说、光明之魂2、洛克人EXE战斗芯片GP

【热门专题】火炎纹章·烈火之剑～世界 【兵工厂】手机游戏的前世今生、最新市场行情

本期赠送绝对珍藏“最终幻想战略版A”大海报
火热火热滚烫出炉!

本期奖品

任天堂流行掌机GBASP

GBA 256M多功能烧录卡

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(邮资免取)邮编:100011 联系电话:010-64472177、64472919

ISSN 1006-5032

15 >

9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第15期 总第115期
电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

Vol.115

主办单位:中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100061 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。
印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
邮局订阅价8.4元
零售价9.8元